

Nr. 7 Juli 1993
8. Jahrgang
öS 65
sfr 7,50
lit 7600
hfl 9,90
Dr 1200
DM 7,50
ISSN 0933-1867

Das große Magazin für Computer- & Videospiele

ASM • Alles über Computer- & Videospiele • TESTS & VORSTELLUNGEN • Nr. 7 Juli 1993

MÄRCHENHAFT

Mit Schwert und Strategie

Betrayal At Krondor
Arabian Nights
Pirates! Gold

ZAUBERHAFT

Comics zum Leben erweckt

ASTERIX
Bart Simpson - Panik auf allen Systemen
Dreimal Spiderman

FABELHAFT

Cyberspace und Gänsehaut

Lawnmower Man II
Virtual Reality Show
Flashback

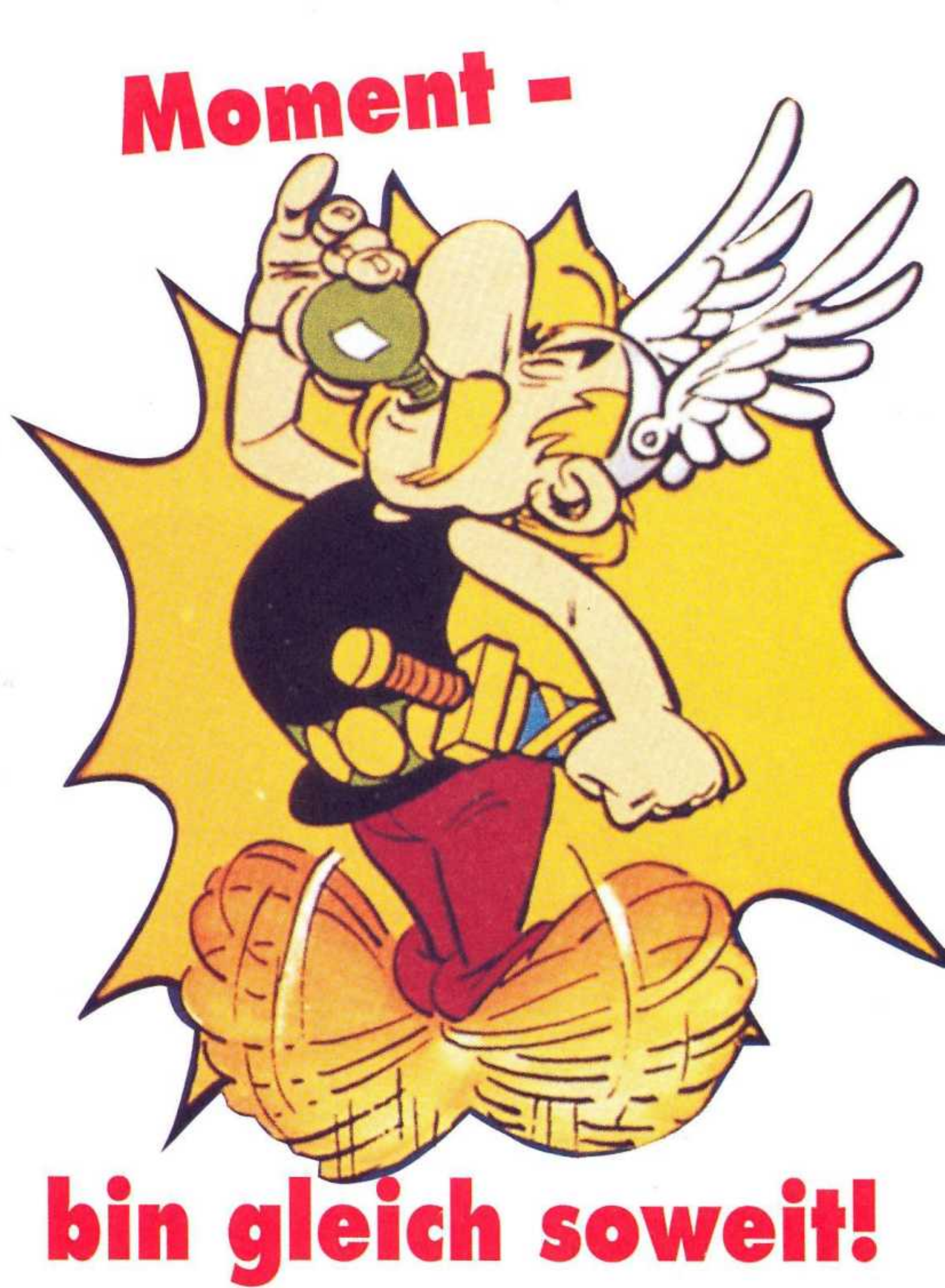
EXKLUSIV: BPS-DIE INDEX-WÄCHTER

STRIKE COMMANDER


Eines
Morgens
in der Frühe
erwachst du
in der
Brühe ...


Siehste —
mit Freundlichkeit geht alles!


BLOSS NICHT ZURÜCKBLICKEN...


Moment -
bin gleich soweit!

ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940

Motiv: The Lost Vikings

ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940

Motiv: Alfred Chicken

ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940

Motiv: Asterix (Game Cover)

ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940

Motiv: Strike Commander

Die Augen eines Spielers

Du siehst die Welt ganz anders, wenn Du erst mal im Spielesumpf drinsteckst – so hatte man mir versichert. Und tatsächlich: Ich fange langsam an, mich zu fragen, warum wir immer nur Spiele testen, die irgendwelche Leute zur Unterhaltung irgendwelcher anderen Leute erfunden haben. Wo doch das weite, wilde Leben unter Sonne und Mond noch viiiiel abgedrehtere und spannendere Spielprogramme bereithält. Was brauche ich einen Software-Katalog – ein Blick in die gute alte Tageszeitung reicht doch völlig aus. Die sogenannte Wirklichkeit müßte man mal testen, da wäre garantiert ein Hitstern nach dem anderen fällig.

Etwa das heiße Jump'n'Run-Game ENGHOLM ENCOUNTERS, das Rätsel-Elemente und anspruchsvolles Gedächtnis-Training geschickt mit der Action des klassischen Spießrutenlaufens verbindet. Oder STREIK COMMANDER, das Heavy-Metal-Spiel um stahlharte Moneten. Bei SCHRÖDERS MACHT-MONOPOLY muß der Spieler vor allem schnell sein und einen eisernen Willen beweisen.

Noch stärkeren Erlebniswert verspricht ÖKO ATTACK, das fröhliche Action-Haudrauf-Spiel mit der chemischen Keule. Im ersten Level gilt es, durch gezielte Giftbomben so viele Tierarten wie möglich auszurotten. In der Bonusrunde müssen dann Müllhalden gebaut werden.

Tüftler werden vielleicht lieber zu STEINKÜHLERS INSIDER-BÖRSENSPIEL greifen, dem Hit aus der großen Welt der großen Scheine. Und wer es opulent mag, sollte zu dem neuen Multimedia-Gruselspektakel THE SEVENTH FEST greifen, das in der neuen Haziendavision-Technik auf dem Amigo hergestellt wurde. Die Story spielt in der verlassenen Dienstvilla des mysterösen Finsterlings Strauf. Drei Leute bekommen eine Einladung zu einem mitternächtlichen Fest. Einer von ihnen mit Namen McStryble verschwindet unter mysteriösen Umständen, während die zwei Verbliebenen sich bis zur Erschöpfung um den im Haus versteckten Schatz prügeln. Das Echtzeit-Adventure ist in unheimlichem Blau-Weiß gehalten. Besitzer einer Soundkarte kommen in den Genuß digitalisierter Sprachausgabe in gruseligstem Bayerisch!

Ein kleines Softwarehaus in der Nähe von Rødbyhavn schließlich legt eine volkstümliche Neuversion des Hits MAASTRICHT STRIP POKER vor. So etwas kann ja wie immer nur von den freizügigen Dänen kommen. Eine Umsetzung dieses Games für andere europäische Länder dürfte wohl an der Vorsicht der jeweils zuständigen Behörden scheitern.

All diese Highlights sind jedoch noch nichts gegen BETRAYAL AT KIEL, ein mörderisches Von-der-Rolle-Spiel um Mord, Selbstmord und Rufmord. Ersten Tests zufolge soll es einen Mordsspaß machen, der jahrelang anhält.

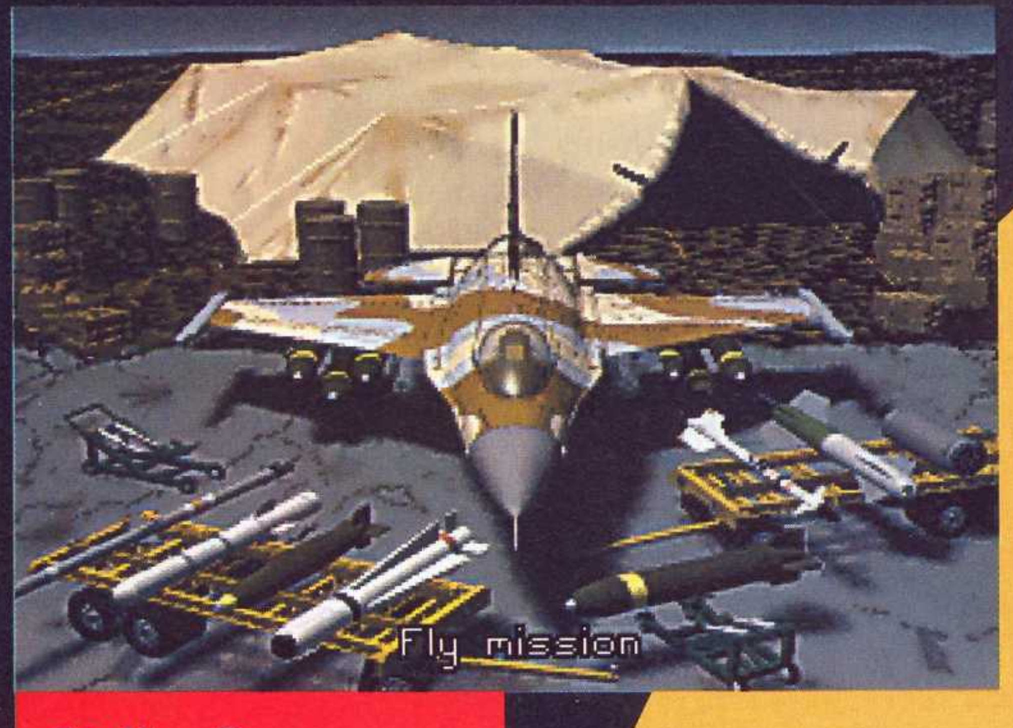
Kurzum: Wir Videoten und Spiel-Hirnis wollen uns nicht länger in unserem selbstgeschaffenen Reservat künstlicher Unterhaltungsprodukte einsperren lassen. Die Supergames des wirklichen Lebens verdienen endlich faire Testurteile!

Nur ein einziger gravierender Kritikpunkt muß am Schluß noch angemeckert werden. Bei allem Spielspaß, den das Tagesgeschehen bietet, vermissen wir schmerzlich die "Save Game"-Option – anderswo eine Selbstverständlichkeit. Ohne sie hat die ganze Sache so etwas unangenehm Endgültiges. Eine entsprechende Funktion müßte beim nächsten Update also unbedingt mit dazugehören. Das meint jedenfalls Euer

Peter

Peter Schmitz, Chefredakteur

INH



Strike Commander: Endlich da!
• 10 •

HIGHLIGHTS

Spiel des Monats

Jobe is back: Lawnmower Man 2 • 59 •



CD-ROM
ab Seite 20



ACTION
ab Seite 38

COMPETITIONS

ADVENTURE
ab Seite 54



STRATEGIE
ab Seite 92

SIMULATION
ab Seite 104

Wettbewerb
Asterix
Seite 96
Microprose
Seite 111
Bifi
Seite 142

El-Fish: Das virtuelle Aquarium
• 104 •



ALT



1002 Arabische Nächte •38•

EDUCATION

ab Seite 112

MARKTÜBERSICHT

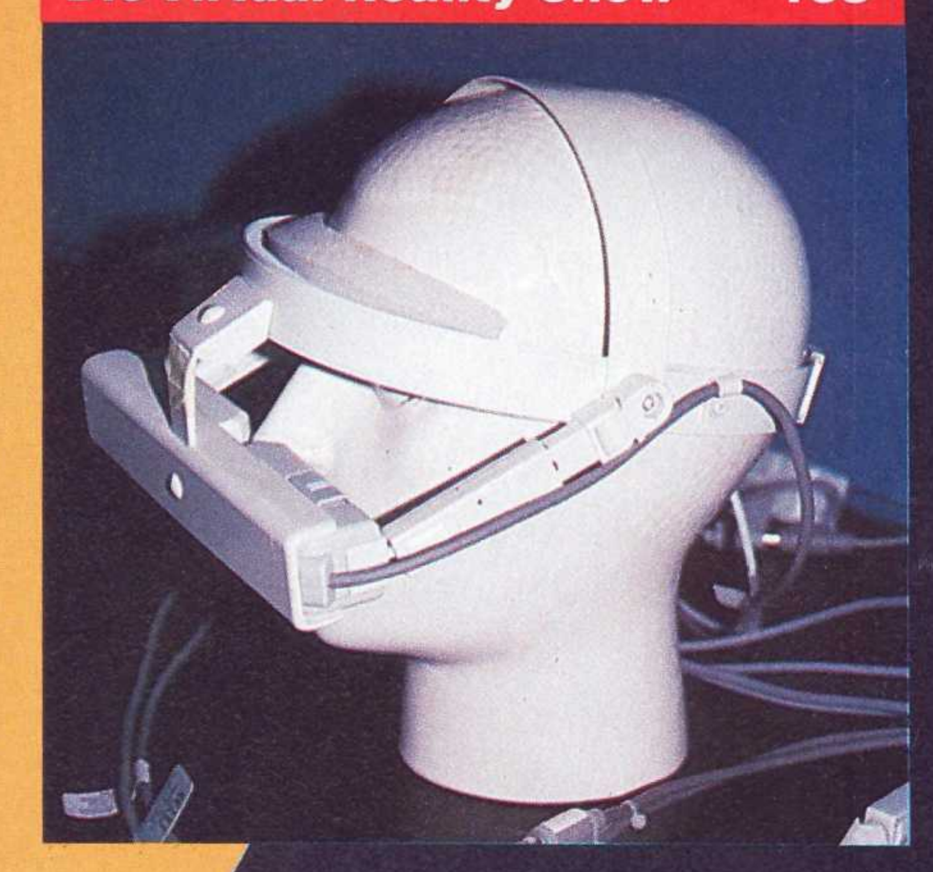
LAST MINUTE

KONVERTIERUNGEN

RUBRIKEN

REPORTAGEN

Fachmesse der Cyber-Jockeys: Die Virtual-Reality-Show •138•



Besuch bei den Galliern •14•



Secret Service

Tips & Lösungen ab Seite 63





COMPETITION

Patrizier auf CD-ROM

Für alle, die es noch nicht wissen: Der Handelsspiel-Schlager DER PATRIZIER aus dem Hause Ascon ist jetzt in Spitzenqualität für das CD-Rom zu haben. Nun gibt es zwei Möglichkeiten, um in den Besitz einer solchen Version zu kommen: "A"tens, Ihr geht in den Laden und kauft das Spiel – oder "B"tens, Ihr ruft am Mittwoch, 23. 6.1993 ab 16.30 Uhr bei unserer Hotline (05651/929260) an und brüllt "Ascon" in den Hörer. Die ersten drei Schreihälse bekommen ein Game frei Haus (sofern der arme Kollege am Telefon anschließend nicht zu taub ist, um Eure Adresse zu verstehen).



Alle die Rechtsweg heißen, sind natürlich wie immer ausgeschlossen. So ist das Leben!

B.O.B.

Electronic Arts will mit **B.O.B.** auf dem Mega Drive ein waschechtes Jump'n'Run-Shoot'em Up auf den Markt bringen. 45 Level soll das Spiel bekommen. Sechs verschiedene Munitionstypen und diverse andere Hilfsmittel sollen ihm beim Kampf gegen die Übermacht helfen. Klingt gut, gelle? Darum gibt's auch im nächsten Heft mehr dazu. ■

Piraterie bei Konsolen

Magicom soll das neue Gerät aus Taiwan heißen, das den **Nintendo**- und **Sega**-Bossen derzeit schwer im Magen liegen dürfte. Denn dieses Gerät kann die Cartridge-Programme auf eine ganz normale PC-Diskette ziehen. An sich ja nichts Neues, aber der Preis für das Gerät soll ungefähr bei 600 Mark liegen. ■

Chess Maniac in Deutsch

Das **MicroProse**-Schachspiel **Chess Maniac 5 Billion and One** soll noch in diesem Sommer komplett in Deutsch auf dem Markt erscheinen. Das kam über den heißen Draht – zwei Minuten vor Redaktionsschluß. Der Test der englischen Version ist übrigens in dieser Ausgabe. ■

Schach dem Imperium

Was man aus den Charakteren der 'Star Wars'-Saga nicht alles machen kann! Die erstaunlichste Neuigkeit in dieser Richtung kommt von **Mindscape**: Dort hat man unter dem Titel **Star Wars Chess** ein Schachspiel für den PC angekündigt, das mit dem Strategiekern der Chessmaster-Serie arbeitet, als Spielfiguren aber alte Bekannte wie Darth Vader, C3PO, Chewbacca, Luke, Leia und natürlich den bösen Imperator bereitstellt. Die Entwickler bei Software Toolworks haben das kuriose Stück derzeit in Arbeit. ■

Neue Naturbaukästen

Bereits 1992 erschien bei **Mindscape** Maxis' strategisches Evolutions-Spiel **Sim Life** für MS-DOS- und Macintosh-Systeme. Jetzt legen Designer Ken Karakotsios und die Jungs bei Maxis neue Versionen für weitere Rechner vor: Eine Standard-**Amiga**-Fassung soll die Benutzer der 500/600er Modelle zu Natur-Designern machen, und eine besondere erweiterte Version für 1200/4000 unterstützt die Double-A-Chiparchitektur der neuen Amigas. Der letzte Schrei ist schließlich die **Windows**-Version, die bereits in der Konvertierungs-Ecke der nächsten ASM getestet wird. ■

Holmes macht weiter

In England hat die **dritte Folge** des CD-ROM-Giganten **Sherlock Holmes Consulting Detective** gerade die Händler erreicht. In Deutschland dürfte mit **Mindscapes** neuen Detektiv-Abenteuern für den PC in Kürze zu rechnen sein; der Preis der Volume 3 wird bei rund 150 DM liegen. Die CD-gestützten Krimis, in deren Mittelpunkt Conan Doyles berühmter Kombinationskünstler aus der Londoner Baker Street 221 B steht, sind eher interaktive Videofilme als klassische Adventurespiele. Hier die **drei neuen Fälle** der Volume 3: The Solicitous Solicitor (rätselhafter Giftmord an einem skrupellosen Casanova), The Banker's Final Debt (ein scheinbar völlig harmloser Mann wird Opfer eines scheinbar völlig sinn- und motivlosen Mordes), und – last not least – die Geschichte einer grausigen Mordserie, in der man fünf Leichen in der Themse treibend findet. ■

Battle Isle mit Sound-CD

Unter dem Motto Games'n'Sound startet **Blue Byte** jetzt eine Sonderaktion: Die Spiele **Battle Isle, Battle Team** und **History Line** werden mit der CD **The Song Collection** in zahlreichen Läden verkauft. Der Preis bleibt gleich. Für Sammler: Die Auflage der CD ist limitiert. ■

Kojote freigegeben

Manchmal dauert's halt länger: Das in Ausgabe 2'93 als US-Import getestete Super-NES-Spiel "Road Runner's Death Valley Rally" ist jetzt unter dem Titel **Looney Tunes: Road Runner** offiziell für den deutschen Markt freigegeben worden. Mit einer nett geschriebenen deutschen Anleitung versehen, erobert Sunsofts knuffiges Konsolengame (seinerzeitige Wertung: "Gut") jetzt auch deutsche Super-Nintendos. Die Akteure des Spiels sind Zeichentrick-Kennern wohlbekannt: Es geht um **Wile. E. Coyotes** stets vergebliche Versuche, den **Roadrunner** zu verspeisen.
Preis: ca. 130 DM. ■

Karstadt sucht Ideen

Die **Karstadt** AG beabsichtigt, eine **Adventure-Simulation** ausarbeiten zu lassen und zum Selbstkostenpreis anzubieten. Ziel soll es sein, Euch für eine Ausbildung bei Karstadt zu gewinnen. **Starbyte** soll die Sache übrigens in die Hand nehmen. Doch die Ideen sollen von Euch kommen! Vorschläge für Gestaltung und Konzept solltet Ihr an die Karstadt AG, Abteilung Medienentwicklung, z. Hd. Frau Freudenberg, Theodor-Althoff-Str. 2, 45133 Essen richten. Unter den Einsendern werden 50 Starbyte-Spiele sowie 50 CDs verlost. ■

Tips auf 179 Seiten

Bei **Sir-Tech**, USA, ist ein neues **Clue Book** für das Fantasy-Rollenspiel **Wizardry VII: Crusaders Of The Dark Savant** erschienen. Das Büchlein wendet sich an alle, denen eine Komplettlösung zu viel und vereinzelt veröffentlichte Tricks zu wenig Hilfe bieten. Es enthält sämtliche Karten, die man zum Durchstöbern der "Crusaders"-Welt braucht, außerdem eine Liste aller Monster und Ausrüstungsgegenstände. Immerhin gibt es im Spiel über 500 davon. Auch strategische Hinweise fehlen nicht. Das Buch wird in Deutschland voraussichtlich unter vierzig Mark kosten und bei Software-Importeuren erhältlich sein. Einziger "Nachteil": Es fordert einiges an Englischkenntnissen – eignet sich jedoch auch, um dieselben zu trainieren. ■

▲ *Ein gedruckter Begleiter für den Fantasy-Kreuzzug*

Flotter Drachen

Ein PC-Paket speziell für Spielefreunde hat die österreichische Firma **FW Computer Systems** (Funware) mit ihrem **FW-Dragon** geschnürt. Das hübsche "Baby" basiert auf einem ganz erwachsenen Intel-486-DX-Prozessor, der mit 33 MHz getaktet wird. Ein LocalBus-Steckplatz erlaubt den Einsatz allerschnellster VESA-Grafikkarten. Mitgeliefert wird ein Super-VGA-Board mit 1 MB Speicher. Der Arbeitsspeicher des Rechners beträgt 4 MB, als Massenspeicher ist eine 175-MB-Festplatte von Western Digital eingebaut, die mit nur 11 ms mittlerer Zugriffszeit zu den Sprintern ihrer Klasse gehört. Die Keytronic-Tastatur sieht zwar auf den ersten Blick ungewöhnlich aus, ist aber in puncto Tippwinkel und Handauflage optimal designt. Ein hör- und spürbarer Druckpunkt hilft Tippfehler vermeiden. Die avantgardistisch gestylte I/O-Maus hat eine sehr präzise Ansprache. Als Soundkarte ist der SoundBlaster-2.0-kompatible Key-Blaster eingebaut, was unserem Test zufolge keine schlechte Wahl darstellt. Weiterhin gehört ein strahlungsarmer 14-Zoll-Farbmonitor dazu, der Auflösungen bis zu 1024x768 Punkten mit 72 Hz Bildwechselfrequenz non-interlaced darstellen kann.
Außer MS-DOS 6.0 wird an Software mitgeliefert: Neinnein, nicht etwa Windows, sondern **X-Wing** und ein weiteres Top-Spiel, nämlich wahlweise das Zeitreise-Abenteuer **Martian Dreams** oder **Savage Empire**. Auf die komplette Rechneranlage gibt es 2 Jahre Garantie, und der deutsche Preis beträgt komplett bescheidene 3.390,– DM. ■



▲ *Gruppenbild mit Baby-Tower*

Weltraum-Action aus Austria

Apano Sin, das neue Weltraum-Baller-Game von **NEO** aus Österreich, dürfte noch in diesem Sommer über die Ladentische gehen. Der erste Eindruck ist "echte Sahne", und wir sind gespannt auf das endgültige Produkt. Warten wir mal ab, was da auf uns zukommt. ■

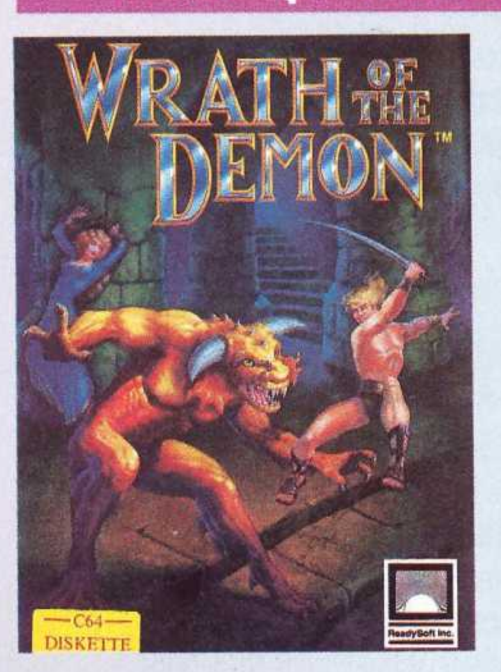




Trainieren mit Lothar

Lothar Matthäus, weltweit zweimal zum "Fußballer des Jahres" gewählt, außerdem 1990er Weltmeister, hat sich zu einer Zusammenarbeit mit dem Softwarehaus Ocean und dem Distributor Bomico entschlossen. Der Profi-Kicker, der zu Deutschlands beliebtesten Fußballspielern zählt, wird für ein Computer-Fußballspiel Pate stehen. Oceans Fußballsimulation **FA Premier League** wird zur Zeit nach Matthäus' Anregungen umgestrickt. Das neue Spiel soll dann unter dem Titel **Lothar Matthäus: die interaktive Fußballsimulation** rechtzeitig zur aktuellen Bundesliga-Saison für PC und Amiga verfügbar sein. Die Marketingstrategen der Firma **Bomico**, die das neue Fußballereignis vertreibt, werkeln bereits eifrig an einer großangelegten Werbekampagne (wie wär's denn stilecht mit Bandenwerbung in den Fankurven aller größeren deutschen Stadien?). Wenn alles glatt geht, könnt Ihr in der nächsten ASM eine ausführliche Review lesen. ■

Fantasy-Freuden für den "Alten"



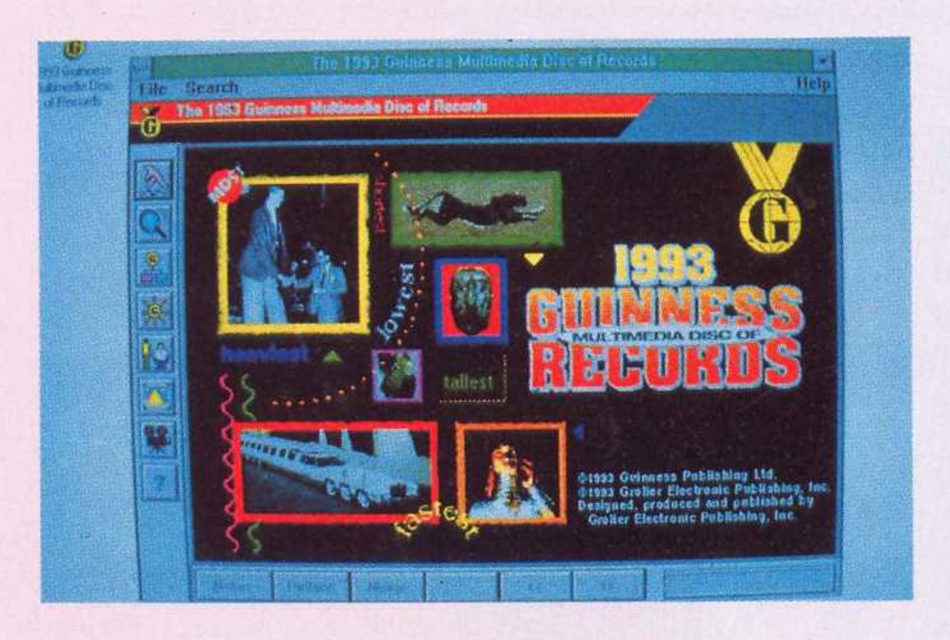
Spielefreunde, die ihrem guten alten C-64 die Stange gehalten haben, dürfen sich auf die Umsetzung eines hübschen Action-Adventures freuen. **Wrath Of The Demon** von der kanadischen Firma **ReadySoft** bietet knallbunte Grafik im Zeichentrick-Stil mit schönen großen Sprites und horizontal scrollenden Hintergründen. Zwar sind die auf der Packung gerühmten 15 Ebenen des Parallaxenscrolling ebenso wie die gewaltige Menge von 1400 Animationsphasen und die anderen "großen Zahlen" den 16-Bit-Versionen für Amiga und PC vorenthalten, aber auch das, was der Spieler im Auftrage des Zauberers Anthrax hier auf Commodores "Brotkasten" vollführen darf, kann sich sehen lassen. Die Story bewegt sich im bekannten Rahmen des Fantasy-Genres. Die Spielhandlung besteht im Laufen und Kämpfen, garniert mit einigen Adventure-Elementen. Der Preis: ca. 50 DM. ■

Verschwundene Hitsterne gesucht

In der ASM-Redaktion scheint neuerdings ein geheimnisvoller Klaumeier sein Unwesen zu treiben, der mit Vorliebe bereits vergebene Hitsterne mitgehen läßt. Anders ist der unbeabsichtigte Schwund speziell in der Ausgabe 6'93 nicht zu erklären. Die Opfer der Diebstähle waren: **Dino City** von Laguna (S. 47), **Super Frog** von Team 17 (S. 53), **Veil Of Darkness** von SSI (S. 54), und **Populous Gameboy** von Imagineer (S. 100).
Wir entschuldigen uns hiermit in aller Form. Sollte einer von Euch den großen grünen Hitsternfresser zufällig zu Gesicht kriegen, haltet ihn bitte fest und sagt uns Bescheid, O.K.? ■

Staunenswertes von CD

Das Guinness Book Of Records kennt jeder. Aber wer faßt im Zeitalter des Computers schon noch Bücher an? Es konnte also nur eine Frage der Zeit sein, bis die Sammlung der kuriosesten Weltrekorde auf CD-ROM erscheinen würde. Jetzt ist es soweit, und **Mindscape** präsentiert die 1993er Ausgabe für rund 180 DM. Die **Guinness Disk Of Records** benötigt einen PC mit Windows und bietet neben hunderten von digitalisierten Standfotos auch einige Dutzend soundunterlegte Videosequenzen. ■



COMPETITION

Flashback-CDs zu gewinnen

Habt Ihr schon vom tollen Soundtrack zum Delphine-Game Flashback gehört? Nein, dann laßt es Euch sagen. Absolut genialer Ohrenschmaus. Wem die Qualität von der Diskette aber noch zu mau ist, der kann jetzt eine von zehn CD-Singles mit den Hits gewinnen. Die Auflage ist limitiert und in Läden auch nicht für bare Münze zu haben.
Umsonst gibt es die natürlich nicht. Wenn Ihr den Namen des Hauptdarstellers aus dem Spiel kennt, schreibt ihn – zusammen mit Eurem Namen und Eurer Adresse – auf eine Postkarte und schickt diese an den:

Tronic-Verlag
Stichwort: Flashback
Postfach 870
3440 Eschwege
(ab 1.7.: Postfach 1870, 37258 Eschwege)

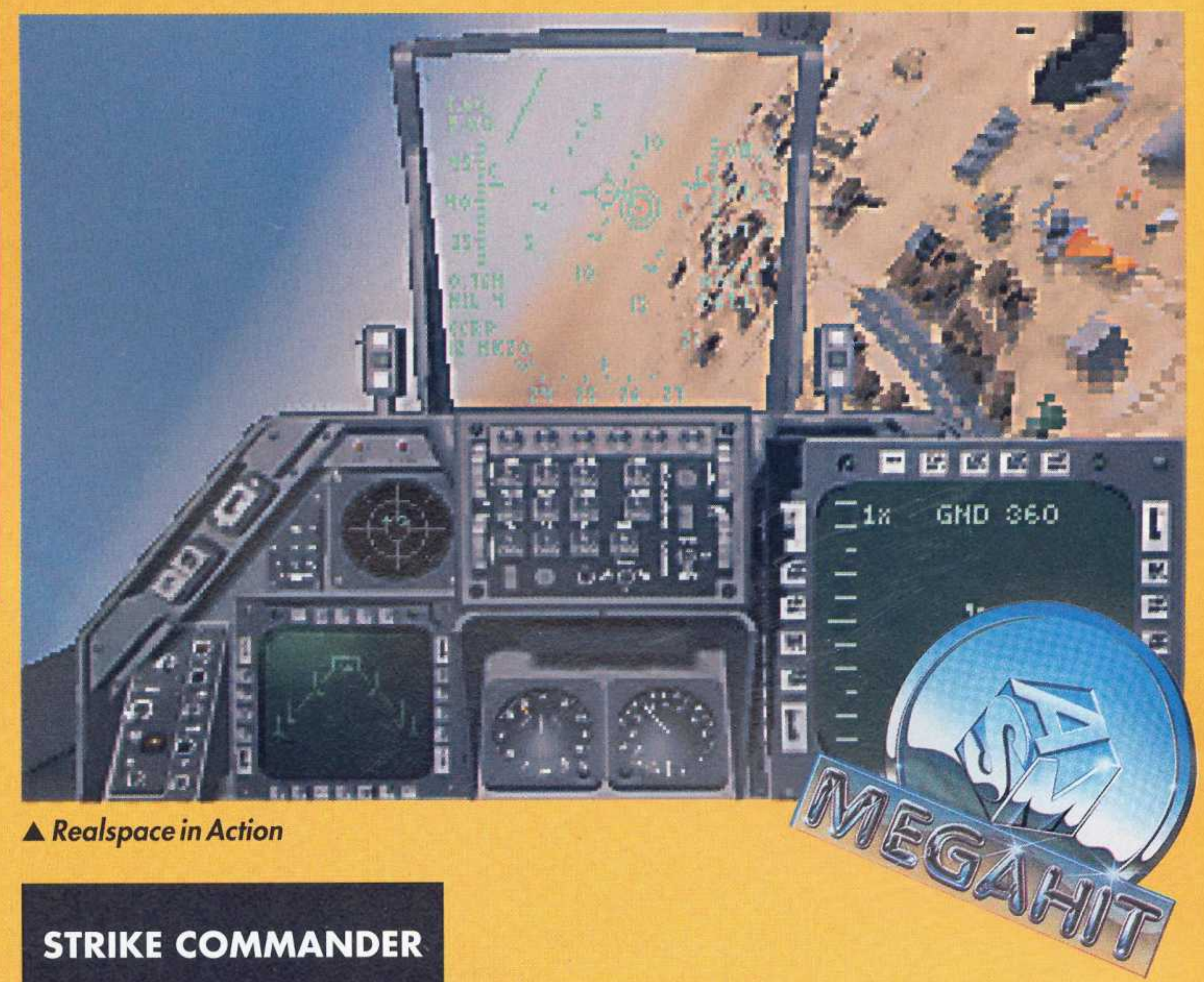


Einsendeschluß ist der 12. Juli. 1993. Die Geschichte mit dem ausgeschlossenen Rechtsweg ist natürlich mal wieder Ehrensache.



Bogey on you

SPIEL DES MONATS



▲ *Realspace in Action*

Mit Mach 1 rauscht die Wüste unter mir weg. Tiefflug ist das Maß der Dinge. Irgendwo da unten drehen sich unermüdlich die Radarantennen des Feindes. Alles, was über 500 Fuß fliegt, wird erfaßt und an die SAM-Stellungen weitergeleitet.

Die aufgeschaltete Amraam-Luft-Luft-Rakete meldet einen Kontakt. OK, Nachbrenner rein und ab durch die Mitte – Steigflug. Sofort sind drei SAM-Raketen an meinem Triebwerksstrahl. Enge Kurve, ein Ladung Störfolie raus – Hasenjagd. Die MIG-21 ist im Visier. Die Amraam hat die Fährte aufgenommen. Mit einer weißen Rauchfahne geht sie los wie ein Kettenhund. Rumms – Volltreffer.

STRIKE COMMANDER

System: **PC** *(mind. 386/33 MHz, 36 MB auf Platte, 8 MB RAM, unterst. AdLib, SoundBlaster u. kompatible)*, VK-Preis: **ca. 130 DM**, *(Speech Pack ca. 70 DM)*, Hersteller: **Origin**, Muster von: **Hersteller**.

Nein, wir sitzen nicht wirklich in einer F-16. Sondern geben unser bestes als Kommandant einer Söldnerstaffel in **Origins** neuestem Geniestreich **Strike Commander**. Dort schreibt man das Jahr 2011. Die Staaten des 20 Jahrhunderts existieren nicht mehr. Doch Konflikte gibt es immer noch. Die Top-Piloten der Ex-Großmächte haben sich zu Söldnertrupps zusammengeschlossen. Zerstören für Bares. Doch einträglich ist der Job nicht. Waffenkauf und Instandhaltung fressen die Prämien auf.

Zu diesem Zeitpunkt steigt der Spieler ins Spiel ein. Als Neuling bei den Wildcats soll er sich erst einmal seine ersten Mahlzeiten verdienen. Doch die Karriere geht steil nach oben, als der Kommandant der Truppe, James Stern, vom Himmel geschossen wird. Als neuer Kommandant muß man jetzt neue Aufträge heranholen und Waffen organisieren.

▼ *Der Held*



„Der beste Ersatz für echte Dogfights"

Filmreife Story

Also: Nicht nur geschicktes Fliegen, sondern auch ein glückliches Händchen in Sachen Verhandlungen und Geld sind vonnöten, damit die Wildcats weiterbestehen können. Klar, daß trotz aller Verwaltungsarbeit das Hauptaugenmerk

r tail

auf der Flugaction liegt. Und die ist brillant. Realspace heißt das Zauberwort und umschreibt eine neue Technik, mit der die Grafik extrem aufgepeppt wird. Nur zwei Beispiele sollen hier die Möglichkeiten verdeutlichen: Gebäude haben Fenster und Türen, und feindliche Jäger sind bereits von weitem an ihrem Tarnanstrich zu erkennen. Doch was soll man sich mit solchen Kleinigkeiten aufhalten, wenn die Bilder für sich sprechen. Geniale Details gibt es nämlich zuhauf.



▲ *Die Wildcat-Crew*

Da ist zum Beispiel der Blick aus dem Cockpit: Mit dem zweiten Feuerknopf am Joystick und den entsprechenden Joystickbewegungen kann man sich nach allen Seiten frei umsehen. Läßt man den Knopf los – zentriert sich der Blickwinkel wieder in Vorausrichtung. Vorbei sind damit die Zeiten mit der Funktionstastendurchschalterei, nur um den Feind zu orten. Mehr als 40 Missionen und ungezählte frei einstellbare Trainingsmissionen stehen dem Spieler zur Verfügung, die mit einer handfesten Story verbunden sind, so daß der Unterschied zwischen Spiel und Spielfilm auf zwei winzige Unterschiede zusammenschrumpft: Den Verlauf des Games entscheidet der Spieler selbst, und dafür muß er sich mit einer (sehr guten) Computergrafik zufriedengeben. Die Animationen sind auf jeden Fall filmreif.

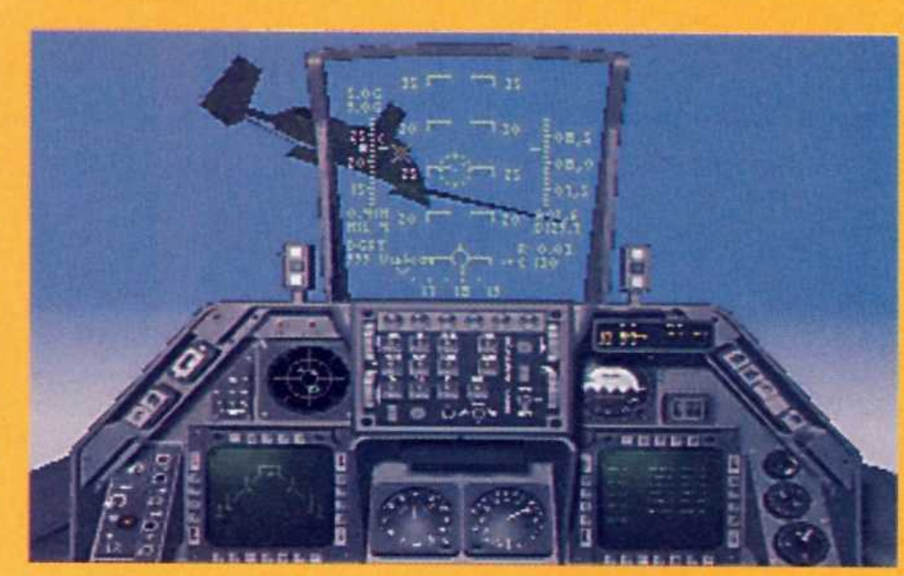
Realspace

In Sachen Einstellungen übertrifft Strike Commander auf jeden Fall die gängigen Flugis um Längen. Allein bei den Optionen für die Grafik sind ein paar 100 Kombinationen möglich. Zudem können Ziel- und Waffenkameras automatisch aktiviert werden, und die Cockpithilfen sind frei wählbar. Vor allem die automatische Zielsuchfunktion und die Radaraufschaltung sind gerade für Einsteiger große Hilfen. Klar, daß der Schwierigkeitsgrad wählbar ist.

Die Handlungen am Boden werden über die Maus gesteuert. Zahlreiche Orte können besucht werden und bringen so



▲ *Bewaffnung richtet sich nach den Vorräten*



▲ *Hautenger Dogfight*



▲ *Ausgespielt*



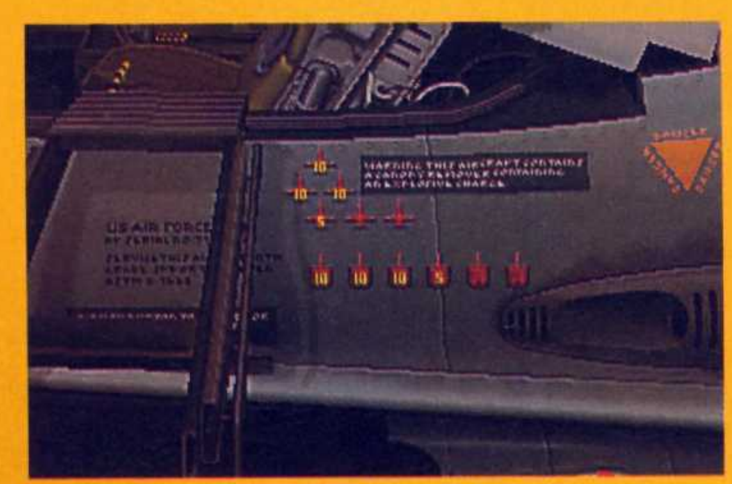
▲ *Tex sucht Gesprächspartner*



▲ *Das Hauptquartier des Bösewichts*



▲ *Die Boeing hat ausgespielt*



▲ *Abschüsse: Das bleibt von den Feinden*

auch noch einen Hauch von Adventure in das Game. Die Piloten, die man sich als Wingman aussuchen kann, haben unterschiedliche Stärken und Schwächen und sollten deshalb je nach Auftragslage bestimmt werden. Vom besonnenen Miguel bis zum Haudrauf Tex geht jedes Wildcatmember anders mit den Feinden um.

Und Feinde gibt es zur Genüge. In der Luft, auf dem Land und im Wasser bieten die Jungs ein recht buntes Feuerwerk aus Geschoßgarben und Raketen. Und bei manchen Missionen hat man fast mehr damit zu tun, sich zu retten, als den Feind über den Jordan zu schicken.

Der Sound ist edel, vor allem die Musikuntermalung zeigt sich gerade auf der Rolandkarte als gelungen. Der Clou an der Musik ist, daß sie sich situationsabhängig ändert. Spricht zum Beispiel der Zielsuchkopf einer Sidewinder an, wird es eben dramatisch, ist ein Target zerlegt, gibt es eine Triumphfanfare.

Sound nach Situation

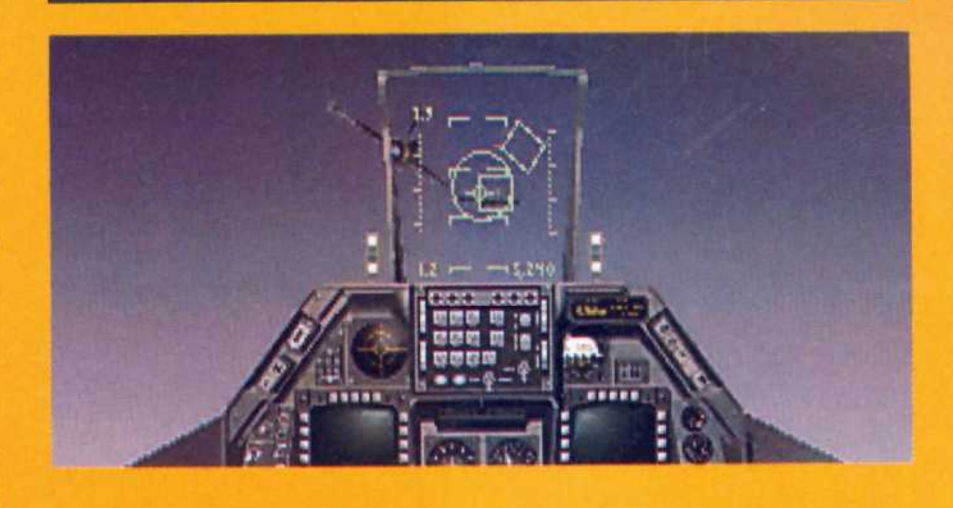
Allerdings kommt auch Strike Commander nicht an ein paar kritischen Worten vorbei: Mir persönlich fehlen ein paar neue Waffen, schließlich schreibt man das Jahr 2011, und es ist wohl kaum anzunehmen, daß man sich noch mit veralteten Sidewindern beharkt. Die Waffen- und Flugzeugpalette ist insgesamt auf die frühen 90er zugeschnitten. Mag das ja noch eher eine Frage des persönlichen Geschmacks sein, so ist die Grafik in Sachen Radar ein schwarzer Fleck auf dem blütenweißen Megahit-Programm. Sowohl das waffengesteuerte Radar als auch das TWI (Überblicksradar) sind nur für die Grobarbeit zu gebrauchen. Da hätte man bei Origin vielleicht noch einen draufsetzen können. Aber vielleicht lassen sich die Texaner ja zu einer Mission Disk mit Update überreden.

Zeitgleich mit dem Hauptprogramm Strike Commander ist das Speech Pack herausgekommen, das die 36 MB auf 40 MB aufbläst und dafür mit verbessertem Sound und Digi-Sprache rüberkommt. Der Preis liegt bei rund 70 Märkern.

Thomas M. meint:

Wow, was für ein Feeling, wenn man mit 1000 Sachen durch die Explosionswolken von Ex-Gegnern knallt. Bei dieser Grafik bebt die Erde, und es brennt die Luft. Normalerweise stehe ich ja nicht auf Flugsimulatoren, aber Strike Commander ist technisch so genial, daß man einfach ein paar Stunden damit verbringen muß. Die Bewertung des Gameplays überlasse ich Marcus. Die technische Seite ist auf jeden Fall genial. Realspace wird für einige andere Softwarefirmen erst einmal eine harte Nuß sein, an der sie ordentlich zu knabbern haben. Kein Zweifel, daß sich Origin schon auf ein paar Software-Oscars einstellen kann. Mein Urteil:

»SEHR GUT«





▲ *Zerstörer in voller Fahrt*



▲ *Waffeneinkauf ist Chefsache*

Speech Pack

Einen durchweg positiven Eindruck macht die Steuerung. Alles bleibt logisch, und vor allem braucht man keine Tastaturschablone wie bei anderen Flugis, da Strike Commander mit relativ wenig belegten Tasten auskommt.

Nach allem Für und Wider und einer Meute von Redakteuren, die sich mit Ahhs und Ohhs am Spiel beteiligte, bleibt ein neuer Maßstab für Jetsimulationen, der sich wohl einige Zeit in den Hitparaden halten wird. Für uns keine Frage: Ein waschechter MEGA-HIT. ■

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	12
Sound (mit Speech Pack)	12
Sound (ohne Speech Pack)	10
Spielablauf/Story	11
Motivation	12
Gesamtnote	12/11



»SEHR GUT«



▲ *Edle Animation von Topgrafik*



▲ *Das Ende einer großen Karriere*



Light Force für Atari ST
Die Super-Sammlung von Ocean Software mit: R-Type, IK+, Voyager und Bio Callenge deutsch für ATARI ST nur 29.90
NEU-NEU-NEU für PC
und verdammt gut, verdammt schnell...
X Wings (dt.)......89.90
T.S. Datensysteme
DENISSTR. 45 · 8500 NÜRNBERG 80 · ☎ 0911/28 82 86
(90255)
F-19 Stealth Fighter
Das Original von Microprose natürlich mit deutschen Handbuch. Bei uns jetzt für AMIGA nur 39.90
Einmal Kanzler sein
Für Ihren PC natürlich komplett in DEUTSCH, 3.5"Disk. Sie sind als Spieler, Taktiker, Stratege, Diplomat, Politprofi, Salonlöwe und Mann aus dem Volk gefordert. Jetzt nur DM19.90
CHAOS ENGINE
Was müssen wir da noch sagen? Der Superhit (dt. Anl.) für den Amiga zu nur DM 49.90
So, und jetzt unser Special für PC!
Düster- fantastisch- einfach Lovecraft (In deutsch):
Alone in the Dark PC DM79.90
Shadow of the Comet PC DM 89.90
(Und zusammen: DM 159.90)
Die Hits für PC:
Front Page Football 89.90
Battlechess 4000 dt. 79.90
Sherlock Holmes dt. 85.90
F15 Strike Eagle 3 dt. 95.90
Summerchallenge dt. 65.90
Ult. Underworld 2 89.90
Comanche dt. 99.90
Cobra Mission 129.90
Jordan in Flight 79.90
Vision 89.90
Xenobots 79.90
Space Quest 5 dt. 89.90
Lethal Weapon 79.90
Air Warrior 89.90
Spaceward Ho! 79.90
Creepers 89.90
Stunt Island kplt. dt. 99.90
Sim Life dt.
So, - wenn Sie bis jetzt nichts gefunden haben,
hilft nur noch eins:
Unser kostenloses Info anfordern -
per Telefon 0911/288286
per Fax 0911/268973
per Postkarte und Kuli
Space Harrier II
der klassische Automatenhit jetzt für AMIGA nur 19.90
Dangerous Curves
Drucken Sie sich Ihre eigenen PIN-UP-Kalender. Sie haben einige tolle Girls zur Auswahl, und der Kalender läßt sich auf beliebige Jahre einstellen. NUR FÜR ERWACHSENE 19.90
Portal für PC
Computer-Novelle von Activision! Ihre Aufgabe: Kommunizieren Sie online mit einem KI-Computer und versuchen Sie den verschwundenen Kulturen auf die Spur zu kommen. Originalversion nur 19.90
Der Action-Hit (dt.):
Streetfighter 2
Amiga DM 59.90
Sensible Soccer
Die Fußball-Sensation für den AMIGA mit DEUTSCHER Anleitung bei uns DM 39.90
LOTUS 3
Rennsimulation (Amiga) zum Hitpreis 39.90
Dynasty Wars
Das alte China: Scharfe Schwerter und kühles Blut Mit CAPCOM-Sticker und dt. Anleitung 29.90
AMIGA-Hammerpreise:
Danger Freak 15.90
3D Tennis 19.90
Turrican 1 15.90
Deflector 15.90
Hard Drivin 2 29.90
King s Quest 4 39.90
Street Hockey 15.90
Xenon 2 15.90
Ninja Spirit 19.90
Barbarian 2 29.90
Zany Golf 19.90
Grand Monster S. 15.90
Oil Imperium 15.90
Shinobi 19.90
Blood Money 19.90
X-OUT 15.90
Plotting 15.90
Garrison 15.90
Xybots 15.90
Dragon Spirit 19.90
Alpha Waves 15.90
Z-Out 19.90
Lords of War
Original von Digital Concepts mit Super-Grafik und toller Animation jetzt für jeden Amiga nur DM19.90
Wieder lieferbar:
Shinobi
Der klassische Automatenhit für AMIGA bei uns nur 29.90
Nevermind Amiga
Der Hittitel von Psygnosis: Super 3-D-Grafik 29.90
Quartz von Firebird
Toller Action-Hit mit Köpfchen und Taktik AMIGA: 19.90
Atomic Robokid Amiga
Action-Game von Activision
Super-Grafik für nur 19.90
Die aktuellen Hits:
Populous 2 dt. PC79.90 Amiga 69.90
Rea.f.th.Sky.dt. PC69.90 Amiga 59.90
Eishockey-M. dt. PC79.90 Amiga 79.90
Transarctica dt. PC49.90 Amiga 49.90
Patrizier PC79.90 Amiga 59.90
Indiana Jones 4 PC79.90 Amiga 79.90
Pinball Fantasies Amiga 59.90
1869 PC89.90 Amiga 59.90
KGB dt. PC79.90 Amiga 79.90
Monkey Island 2 PC79.90 Amiga 59.90
Civilisation PC89.90 Amiga 79.90
Rome AD 92 PC79.90 Amiga 79.90
History Line PC79.90 Amiga 69.90
Legend of Valour PC79.90 Amiga 79.90
Dynatech Amiga 69.90
Pushover PC59.90 Amiga 55.90
EPIC PC59.90 Amiga 55.90
Crazy Cars 3 dt. PC69.90 Amiga 59.90
Humans dt. PC79.90 Amiga 49.90
Putty dt. Amiga 65.90
Nick Faldo Golf PC 99.90Amiga 49.90
Sleepwalker PC 79.90Amiga 89.90
Human Race (Zusatz zu Humans)
Datadisk PC 49.90Amiga 79.90
Standalone PC 89.90Amiga 39.90
Ragnarock PC 99.90Amiga 79.90
Chuck Rock 2 Amiga bald
Lionheart dt. Amiga 69.90
Whales Voyage Amiga 69.90
Fusion Amiga
Der dt. HIT von Electronics Art: Strategie und Action mit Parallax-Grafik für 19.90
Football-Crazy
Was würden Sie zu: KICK OFF2, FINAL WHISTLE und PLAYER-MANAGER als Pack für Ihren AMIGA sagen?39.90?
Zool(Amiga) jetzt bei uns für nur 39.90
Mayday Squad Heroes
Action pur (auch Multi-Player)
Hitpreis für AMIGA nur 9.90
Dragon Spirit
der Spielhallenhit jetzt für AMIGA nur 19.90
Thunderstrike AMIGA
3-D-Action Spiel mit ausgefüllter 3-D-Vector-Grafik und Super 3-D Scrolling! Jetzt nur DM29.90
Spion vs Spion
Das Original MAD-Spiel für einen / zwei Spieler jetzt nur für AMIGA / ATARI ST
Teil1 19.90
Teil2 19.90
Teil3 19.90
Packpreis für alle 3: 49.90
Oil-Imperium Amiga
Der Strategie-Klassiker natürlich komplett DEUTSCH für 19.90
Conflict EUROPE
Der Classiker von Mirrorsoft natürlich mit deutscher Anleitung. AMIGA nur 9.90
Hillsfar
Der Adventure-Hit von SSI jetzt für AMIGA nur 39.90
Lemmings 2
(jawohl, das neue ... endlich) für
Amiga DM 49.90
PC DM 59.90
(Die englische Anleitung ist doch für SIE kein Problem, oder?)
Sie haben
einen Atari ST, einen C-64 oder einen CPC? Fein, - wir haben die Spiele für Ihren Computer! Fordern Sie unser kostenloses Info an!
Shadowgate
von Mindscape für Ihren Atari ST: tolle Grafik, große Handlungstiefe und phantastischer Preis: 19.90
E-Motion Der HIT!
ASM-Hit, Megastar-Joystick, Top Micro-News, C+VG 95%, HIT Star-Player, was brauchen Sie mehr, und das bei dem Preis für Amiga/Atari ST nur 19.90
Tau Ceti
3-D-Weltraum-Game aus dem Jahr 2050! Toller Screen-Aufbau bei uns jetzt nur für PC 5.25" DM9.90
FALCON Atari ST/Amiga
Originalsimulation Falcon F16 mit allem Drum und Dran, natürlich 3-D in 16-Bit-Technik, jetzt bei uns nur 39.90
DISKETTEN
3.5"2DD 10 Stck 8.90
100 Stck 79.90
200 Stck 155.90
400 Stck 299.90
3.5" HD 10 Stck 15.90
100 Stck 149.90
200 Stck 295.90
5.25"2D 10 Stck 4.90
100 Stck 47.90
200 Stck 89.90
400 Stck 169.90
5.25"HD 10 Stck 8.90
100 Stck 79.90
200 Stck 149.90
Unsere Disketten kommen von namhaften Herstellern, sind geprüft und haben 1 (EIN) Jahr Garantie. Versuchen Sie das 'mal woanders zu bekommen. Bestellen können sie per Koupon oder per Telefon 0911/288286 oder per Fax 0911/268973.
Lemmings
Das Original Teil 1 in Deutsch für den AMIGA nur 29.90
Sofortbestellung:
Ich bestelle für meinen .... Computer
per ☐ Nachnahme(+8.90) ☐ Vorkasse Scheck(+4.50)
Anschrift:
Und ab an: T.S. Datensysteme Postfach 8500 Nürnberg 83

Bienvenue en Gaule

Wir befinden uns im Jahre 50 v. Chr. Ganz Gallien ist von den Römern besetzt... – Ganz Gallien? Nein! Ein von unbeugsamen Galliern bevölkertes Dorf hört nicht auf, den Eindringlingen Widerstand zu leisten. Und das Leben ist nicht leicht für die römischen Legionäre, die als Besatzung in den befestigten Lagern rund um das Dorf liegen...

▲ 5 Jahre Asterix-Park

Das gallische Dorf mit den unbeugsamen Helden hat seit Ende Oktober 1959 in insgesamt 29 Comic-Bänden, sechs Kinofilmen und in 57, bald 58 Ländern Furore gemacht. Sein bekanntester Einwohner mißt gerade 142 cm, doch man sollte ihn nicht unterschätzen, denn mit Hilfe eines geheimnisvollen Zaubertranks wird er selbst mit dem stärksten Römer locker fertig.

Asterix, so der Name des mutigen Kerlchens, wird nun auch Game Boy- und Super Nintendo-Besitzer unterhalten: **Infogrames** machte aus den Abenteuern des Galliers ein überaus munteres Jump'n'Run und stellte Versionen für die genannten Systeme genau dort vor, wo seit nunmehr fünf Jahren die Comic-Welt zum Anfassen nah ist: Im **Parc Asterix**, ca. 15 km vom Pariser Flughafen Charles de Gaulle entfernt.

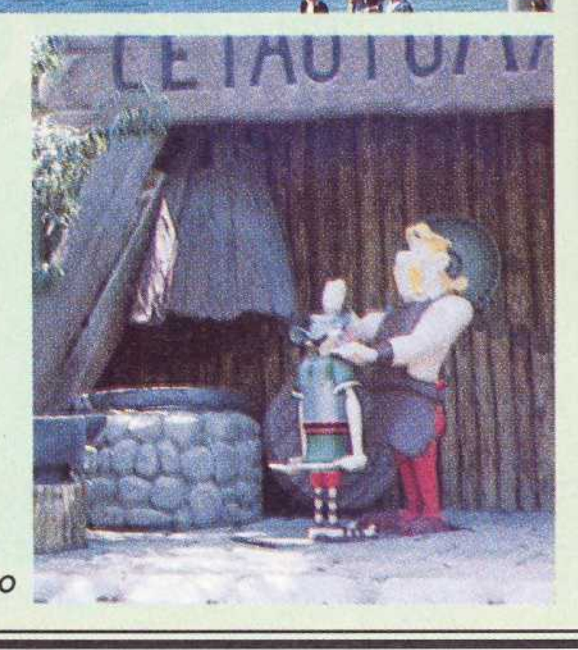
Etwa 150 Branchenvertreter und Journalisten, darunter auch ein australischer Kollege, waren zu dieser Präsentation gekommen – ob sich der Aufwand gelohnt hat und ob das Game wirklich gut ist, erfahrt Ihr im Anschluß an diesen Bericht. Konzentrieren wir uns nun vielmehr darauf, wie sich Asterix seit 1959 entwickelt hat und was es in besagtem Park zu sehen und zu erleben gibt.

Am 29. Oktober 1959 wird Asterix in der französischen Jugendzeitschrift *Pilote* erstmals veröffentlicht. Schuld daran ist die achtjährige Bekanntschaft von **René Goscinny** (1926-1977) und **Albert Uderzo** (*1927). Beide sind Zeichner, doch Goscinny entschließt sich später für das Texten, während Uderzo seiner Zeichenfeder treu bleibt. Sie entwickeln eine Reihe von Comics für Publikationen, bis sie schließlich auf die Idee kommen, eine eigene Zeitschrift zu machen, nämlich besagte Pilote. Goscinny zeichnet u.a. auch mitverantwortlich für *Isnogud* und – den hierzulande noch bekannteren - *Lucky Luke*, von Uderzo stammt z.B. *Belloy*. Doch gemeinsam erschaffen sie Asterix und somit eine der erfolgreichsten Comic-Figuren der Welt.

„Park Asterix: So ist das Leben der Gallier!"

Zwei Jahre lang müssen die Leser warten, bevor sich der kleine Gallier und sein großer, schwergewichtiger Freund **Obelix** verselbständigen: Das Album *Asterix*









▲ Park-Impressionen

der Gallier erscheint 1961 in einer Auflage von 6000 Stück, wobei es sich um einen Nachdruck des ersten Abenteuers aus der Pilote handelt.

1966 hat sich die Auflage verhundertfacht: Das achte Asterix-Album geht mit 600.000 Exemplaren an den Start und ist in wenigen Tagen vergriffen. Das kleine gallische Dorf hat Frankreich erobert!

Am 15. Dezember 1968 erscheint Asterix der Gallier in Deutschland: Herausgeber ist der **Ehapa-Verlag**, der bereits seit Jahren mit Micky Maus große Erfolge verzeichnet. Doch nicht nur der Verlag, auch der Zeitpunkt ist äußerst günstig gewählt, denn im Trubel des Weihnachtsgeschäftes greifen Studenten diesen intelligent gemachten Comic auf und sorgen durch Mundpropaganda für ungeheure Popularität.

Eine Mit"schuld" trägt dabei der deutsche Herausgeber und Verleger im Ehapa-Verlag, der auch Übersetzer ist und schon die Micky Maus unsere Sprache lehrte: **Adolf Kabatek**. Vor allem bei den Namen der gallischen Dorfbewohner hatte er seine ureigenen Vorstellungen. Hierzulande würde doch niemand Abraracourcix verstehen – als König kommt doch nur **Majestix** in Frage. Oder Assurancetourix – **Troubadix** *(von Troubadour)* ist doch viel logischer. Was den Franzosen heilig ist, bleibt jedoch auch in der deutschen Übersetzung erhalten: So haben alle Völker eine bestimmte Endung in ihrem Namen *(deshalb heißen auch alle Gallier hinten 'ix')*. Daß eine wortgetreue Übersetzung nicht möglich gewesen wäre, leuchtet auch ein, aber Kabatek schafft es dennoch, den Humor des Originals zu übernehmen und ihn zum Teil sogar zu übertreffen.

▲ Panorama auf Gallisch

So geht die Startauflage des 10. Asterix-Bandes, **Asterix als Legionär**, 1971 mit einer Auflage von einer Million ins Rennen. Schließlich interessieren sich Presse und vor allem das Fernsehen für die beiden Autoren, die anläßlich des fünften deutschen Asterix-Jubiläums nach Stuttgart *(dem Sitz des Ehapa-Verlags)* kommen. Hier lobt Goscinny die Tatsache, daß die Wortwitze so gut im Deutschen rüberkommen.

Doch Kabatek hatte noch ganz andere Ideen und schlägt vor, Asterix ins Lateinische zu übersetzen! Skepsis anno 1974 – heute sind bereits 19 Asterix-Bände in die angeblich tote Sprache übersetzt worden.

Zwei Jahre später ist in Berlin Premiere des dritten Films mit den Galliern, **Asterix erobert Rom**. Sieben Millionen Besucher, und genau wie **Asterix der Gallier** und **Asterix und Kleopatra** bekommt auch das dritte Leinwand-Gallier-Epos die *Goldene Leinwand*.

Entstanden sind die Streifen in Goscinnys eigenem Filmstudio in Paris, dem **Studio Idefix**, benannt nach dem





kleinen Hund des Obelix, dem dieser erstmals in der ursprünglichen **Tour de France-Story** begegnet. Der Name Idefix ist übrigens durch einen Wettbewerb entstanden: Goscinny und Uderzo ließen französische Leser Vorschläge für den Namen eines Hundes machen – und Idefix wurde Sieger.

Ein Jahr später folgt ein Schicksalsschlag: René Goscinny stirbt, und alle Welt fürchtet, daß damit auch die Serie zu Ende ist. Weit gefehlt: Albert Uderzo beschließt, alleine weiter zu machen. Und so steigen die Auflagenzahlen der Asterix-Bände weiter in schwindelnde Höhen: Allein in Deutschland beträgt die Startauflage von Band Nr. 25, **Der große Graben**, 2,4 Millionen Exemplare. Es ist der erste, bei dem Uderzo sowohl für die Zeichnungen als auch für den Text verantwortlich zeichnet.



▲ Ganz neu: Delphinarium

In einem Interview macht Uderzo deutlich, wie lange er für eine Asterix-Geschichte benötigt: Drei Monate für den Text, sechs für die Zeichnungen – also genau so lange, wie ein Kind benötigt, bevor es auf die Welt kommt.

Als 1989 das 30jährige Jubiläum ansteht, hat – rein statistisch – jeder Deutsche einen Asterix-Band in seinem Besitz, denn die verkaufte Auflage beträgt hierzulande 63 Millionen Bände, weltweit gar über 200 Millionen. Und die Franzosen haben doppelten Grund zum Feiern, denn in der Nähe von Paris wird dem gallischen Dorf und seinen römischen Widersachern ein bleibender Platz errichtet: Am 30. April eröffnet Europas damals größter Freizeitpark, der Asterix-Park, seine Pforten. Inzwischen hat ihm das *Euro Disney-Resort* diesen Rang abgenommen, was der Popularität aber in keiner Weise geschadet hat: Rund sieben Millionen Besucher im Jahr werden gezählt!

Und damit sind wir wieder in der Gegenwart gelandet, setzen uns an der Bahnstation *Roissy Charles de Gaulle* für 30 Francs (ca. 9 DM; Hin- und Rückfahrt) in den halbstündig verkehrenden Shuttle-Bus und lassen uns direkt bei Asterix und seinen Freunden absetzen. 45 DM (oder 150 Francs) zahlen Erwachsene – und darunter versteht man im Asterix-Park jeden, dessen Körpergröße die von Asterix übertrifft! Wer keine 142 cm mißt, kommt für 105 Francs in den Park. Die Aufmachung ist wie in den Comics: So gibt es die Via Antiqua, die Stadt Rom, den Großen See, den Griechischen Platz, die Rue de Paris und natürlich das Dorf des Asterix. Die Gebäude sind "originalgetreu" nachgebildet, was dem Ganzen einen überaus kuriosen Effekt gibt: Man fühlt sich förmlich wie im Jahre 50 v. Chr. Modern ist es dennoch, denn überall gibt es Darbietungen und Fahrgeschäfte: Von der Pferdedressur über die Wildwasserbahn, das 3-D-Kino bis hin zur Achterbahn mit Vierer-Looping ist alles vertreten, was nicht nur kleine Herzen erfreut. Es würde den Umfang dieses Heftes sprengen, ginge ich auf jeden einzelnen Teil des Parks ein – laßt Euch von den Bildern inspirieren. Zwei Dinge sollten aber unbedingt erwähnt werden: Das in diesem Jahr eröffnete *Delphinarium* mit (bei unserem Besuch) zwei Vorstellungen ist auf jeden Fall zu empfehlen, und die Fahrt mit der römischen Galeere durch die Histoire d'Asterix *(die Geschichte des Asterix)*. Herrlich animierte Szenen mit überdimensionalen Puppen, Filmausschnitte und vieles mehr erwarten Besucher auf der etwa achtminütigen Reise durch die bunte Comic-Welt der Gallier. Ihr solltet übrigens nicht vergessen, an einem der Imbisse einen Hamburger zu genießen. Diese werden nämlich nicht à la *McBrech* oder *Würger-King* gemacht, sondern vielmehr mit **Wildschwein-Fleisch** belegt. Selten so gut gegessen!

Der Park ist in Frankreich so populär, daß es sogar einen hauseigenen Rundfunksender mit Übertragungen live vor Ort gibt. Mittwochs *(dem schulfreien Tag)* und am Wochenende hat Troubadix, der Barde, seinen großen Auftritt.

Und rechtzeitig zum fünften Jubiläum des Parks hat es Infogrames geschafft, Asterix für Spielkonsolen zu vermarkten.



▲ *Asterix und Obelix geben sich die Ehre*

Auch das Softwarehaus hat in diesem Jahr Grund zu feiern, denn es wird im Juni zehn Jahre alt. Aus diesem Grund hat man sich kurzerhand dazu entschlossen, den Game Boy-Asterix direkt am Eingang des Parks zu verkaufen. Wer ihn erwirbt, spart den Eintritt.

Ein doppelter Grund, dem Park einen Besuch abzustatten, in dem natürlich auch Stoffpuppen, Gallierhelme und über 150 weitere Gimmicks zu beliebten Mitbringseln werden. Echte Asterix-Fans werden sich diese Gelegenheit nicht entgehen lassen. Aber zieht Euch keine empfindlichen Klamotten an, wenn Ihr die Reise in die Vergangenheit macht und Euch Asterix von hoch oben auf dem Felsen zuruft: Bienvenue en Gaule – Willkommen bei den Galliern. ■

kate



Zaubertrank und Wildschweinritt

Das kleine gallische Dorf ist außer sich: Obelix ist von einer römischen Patrouille gekidnappt worden! "Freiwillige vor", heißt es da, und natürlich meldet sich ASTERIX als erster an die Front.

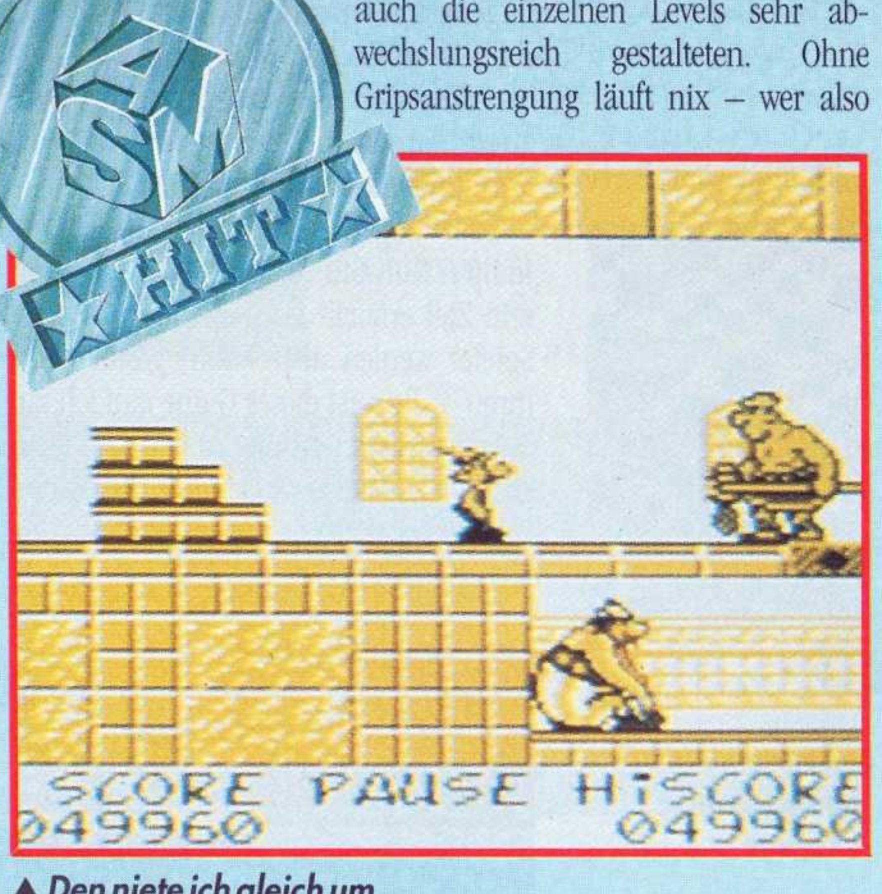
ASTERIX

System: **Game Boy**, geplant für: **Super NES**, VK-Preis: **ca. 70 DM**, Hersteller: **Infogrames**, Frankreich, Muster von: **Hersteller**.

Die Handlung des Infogrames-Produkts Asterix wurde in ein Jump'n'Run für den GameBoy und das Super NES verpackt, mit dem es seine besondere Bewandtnis hat. Und das gleich in mehrfacher Hinsicht. Wenden wir uns also gespannt der Kekskasten-Version zu, die voller (leider zum geringen Teil auch negativer) Überraschungen steckt.

Vier Welten und insgesamt zwölf Levels gilt es zu bewältigen. Neben der Gegnerschar sind es vor allem böse Bodenfallen, die einem das Leben schwer machen. Verdammt schwer sogar, denn die Berührung mit einem Römer, Vogel, Baum, Wildschwein oder einem Dorn usw. kostet mal eben einen von vier Energiepunkten. Fallt Ihr aber in eines der Löcher, ist gleich eins von drei Leben futsch. Und genau das macht das Spiel so schwierig, denn jene Löcher sind sehr, sehr schlecht zu erkennen. Gut, das Parallax-Scrolling und die ansonsten für Game-Boy-Verhältnisse exzellente Bildqualität werten das Game auf, aber das genannte Manko drückt die Grafiknote doch erheblich. Die Kollisionsabfrage ist leider auch nicht immer die genaueste. Was mir ebenfalls nicht gefallen hat, war die Tatsache, daß es offenbar keine Levelcodes gibt, so daß man beim Ableben jedes Mal das Level neu beginnt, in dem der Löffel abgegeben wurde. Drei Schwierigkeitsgrade gibt es, wobei jeweils das Verhalten der Gegner aggressiver wird und ihre Waffenkraft entsprechend steigt. Doch schon der "leichte" Spielmodus sorgt für schweißnasse Hände.

So, genug gemosert, denn vor allem die positiven Aspekte des Games sind einer Erwähnung wert, zumal sie überwiegen. Da wäre zunächst einmal die unerschöpfliche Phantasie der Programmierer, die nicht nur an Geheimräume dachten, sondern auch die einzelnen Levels sehr abwechslungsreich gestalteten. Ohne Gripsanstrengung läuft nix – wer also meint, er müsse jedes Wildschwein gleich umnieten, sieht sich irgendwann vergackeiert, denn man kann auf Obelix' Lieblingsgericht reiten und so manch böse Falle umgehen!



▲ *Den niete ich gleich um*

"Schwierig, aber brillant – Asterix schafft alle!"

Tödliche Pendel, eine Wippe, die scheinbar mit Schmierseife eingerieben wurde, und zerstörbare Plattformen *(Punkte)*, die aber zunächst noch zum Klettern benötigt werden – all dies und viel mehr muß erst mal gecheckt werden. Wo schnelles Handeln nötig ist, dürfte klar sein: bei den Römern natürlich! Die kriegen mal eben Asterix' Faust zu spüren, attestieren den Hieb mit einem kurzen "Paf!" und fliegen nach oben aus dem Screen. Das alles wird untermalt von abwechslungsreichen Melodien, die – hört man sie nur aus dem Game Boy-Lautsprecher – nur einen spärlichen Teil ihrer eigentlichen Qualität ausmachen. Zieht Ihr aber Kopfhörer auf, so erlebt Ihr einen Ohrenschmaus erster Güte, denn die Mucke klingt in Stereo einfach spitzenmäßig. Eigentlich mit das Beste, was ich je aus dem Kekskasten gehört habe.



Gelungen ist es zweifelsohne, den Witz der Comics rüberzubringen. Asterix-Fans werden ohnehin begeistert sein, und die, die sich mit dem kleinen Helden bislang nicht so anfreunden konnten *(gibt es die überhaupt?)*, werden hiermit wohl überzeugt werden. Zumal bei Vorlage der Verpackung des Spiels die Eintrittskarte für den Asterix-Park bei Paris nichts kostet!

Fassen wir noch mal zusammen: Hoher Schwierigkeitsgrad *(die zehnjährigen Profis mögen einem alten Knacker verzeihen)*, toller Sound, nach Abstrichen immer noch gute Grafik und absolute Suchtgefahr – da ist ein Hit-Stern fällig.

kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	12
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«

Bartmania im Software-Land

Matt Groening, der Schöpfer der schrillen Simpsons in der ach so biederen amerikanischen Kleinstadt Springfield wollte einfach etwas anderes machen. Keine knuddelig liebreizenden Charaktere im Disney-Stil sollten den Feierabend vor der Glotze versüßen. Groening setzte statt dessen auf die Konfrontation mit der Wirklichkeit und verpaßte seinen Figuren ein Image für den ganz normalen Wahnsinn. Das Familienoberhaupt Homer gestaltete er als trottelig drögen Verlierer, der in seinem Job in einem Atomkraftwerk nicht nur der ständigen Strahlung, sondern auch der Geldgier seines Chefs ausgesetzt ist.

Homers Frau ist kaum besser dran, steht sie doch den ganzen Tag dem Terror ihrer beiden Kinder Lisa und Bart hilflos gegenüber. Dabei ist Lisa ein richtig süßes Ding: intelligent und gewitzt, aber dank eines chronischen Minderwertigkeitskomplexes zutiefst depressiv. Ganz anders ihr Bruder Bart: Vorlaut, vulgär und immer unheimlich cool reitet er von Fettnäpfchen zu Fettnäpfchen.

Daß wir diese Figuren dennoch so ins Herz geschlossen haben, liegt an ihrem unbedingten Willen, sich nicht unterkriegen zu lassen. Groening schafft es durch bewußte Übertreibung immer, daß neben den witzigen Momenten die Kritik an der Gesellschaft nicht zu kurz kommt. Anspruch mit Humor, und das auch noch mit Erfolg – wann hat es das schon mal gegeben?



▲ *Zum In-die-Luft-gehen, diese Tapete*

Die Software

Spiele sollen unterhalten, also beschränkt man sich auf Abenteuer und Humor. Nahezu alle Umsetzungen setzen voll auf den coolen Bart, denn der hat immer einen lockeren Spruch auf den Lippen und stürzt sich auch in der Serie ohne Scheu in jedes Abenteuer.

Andere Figuren der Serie sehen da ganz alt aus. Lediglich der schrille Clown Krusty hat es bislang zu einem eigenen Spiel gebracht: In **Krusty's Fun House** muß eine Rattenplage bekämpft werden. ■

Michael Suck





THE SIMPSONS: BART VS. THE SPACE MUTANTS

System: **Game Gear**, empf. VK-Preis: **89,95 DM**, Hersteller: **Flying Edge**, Muster von: **Sega**, 2000 Hamburg.

Barts Heimatstädtchen Springfield wird von Außerirdischen überfallen, die aus den Einwohnern Zombies machen. Damit nicht genug: Die Aliens wollen eine Superwaffe bauen, mit der sie die ganze Erde vernichten können. Einzig und allein Bart kann die Erde vor der Vernichtung bewahren. Perfekt ausgestattet mit einer Sonnenbrille, einer Steinschleuder und seinem Skateboard nimmt der vorlaute Bengel den Kampf auf.

Mit der Röntgenbrille kann Bart feststellen, welche Einwohner von Aliens besessen sind. Da seine Familie Barts Lügengeschichten kennt, muß er zuerst ihre Unterstützung gewinnen, indem er die Alien-Überreste aufsammelt. Um sie zu zermanschen, muß Bart übrigens nur auf die Aliens draufhüpfen.

Fünf lange Level muß Bart im besten Jump'n'Run-Stil durchhecheln, bis er sein Ziel erreicht hat. Ansprüche an die Spieler werden aber kaum gestellt. Als Jump' n'Run ist dieses Game einfach zu harmlos, als Actionspiel zu öde und dazu grafisch äußerst bescheiden. Nur für Fans!

»MANGELHAFT«



THE SIMPSONS: BART VS. THE SPACE MUTANTS

System: **Master System**, empf. VK-Preis: **99,95 DM**, Hersteller: **Flying Edge**, USA, Muster von: **Sega**, 2000 Hamburg.

Auf dem Master System nix Neues: Bart fightet sich samt Sonnenbrille durch die Linien der Aliens und fragt sich nach dem Sinn seines Spielerlebens. Zu einfallslos sind sie Feinde geraten, zu bescheiden sind die ewig langen Levels. Grafisch gibt's das gleiche Fiasko, soundmäßig die übliche Piepserei des Master Systems. Ein Schuß in den Ofen.

»MANGELHAFT«

▲ *Hier läuft der neue "Spülberg", Man!*

THE SIMPSONS: BART VS. THE SPACE MUTANTS

System: **PC**, VK-Preis: **ca. 35 DM**, Hersteller: **Ocean/Acclaim**, England Muster von: **Hersteller**.

Aller guten Dingen sind bekanntlich drei. Das dies auch im umgekehrten Sinne für schlechte Dinge gilt, beweist die PC-Fassung des ersten computerisierten Simpson-Abenteuers. Am besten, man zieht gleich selbst eine Röntgenbrille auf, damit man die Aliens auf dem Schirm sieht. Die Grafik ist so hundsmiserabel, daß man nicht mehr zwischen Gut und Böse unterscheiden kann. Zugegeben, daß Spiel ist schon ein wenig älter, doch schon damals gab's Besseres. Nehmen wir's halt so leicht wie Bart: "Be cool, Man!"

»MANGELHAFT«

KRUSTY'S FUN HOUSE

System: **NES**, empf. VK-Preis: **119 DM**, Hersteller: **Acclaim**, USA, Muster von: **Acclaim**, 8000 München.

Krusty, der Clown, ist schrill, verrückt und unberechenbar. Und genauso abgedreht wie sein Charakter ist auch sein Haus. In den wundersamen Gängen dieser Wahnsinnshütte tobt ein Kampf gegen kleine, fiese Nagetiere. Abhilfe schafft Bart, der Kammerjäger...

Hauptdarsteller dieses Abenteuers ist aber Hauseigentümer Krusty. Seine Aufgabe ist es, Bart und dessen Familienmitgliedern die Mäuse in die Falle zu treiben. Diese nämlich sind selten blöd und klettern, ganz wie die Lemminge, dahin, wo der Weg gerade frei ist. So müssen verschiedene Mauerblöcke verschoben werden, damit die Tierchen die Stufen emporkönnen. Ganz besonders nett sind die Ventilatoren und Saugröhren, die die Mäuse fix durch das ganze Level befördern.

Das Game macht echt Fun, hat doch jedes der 70 Levels seine ganz eigenen, kniffligen Stellen und Überraschungen. Ganz besonders auf die versteckten Bonusräume ist zu achten! Auch grafisch ist die Mäusejagd deutlich über dem Durchschnitt. Alles in allem ein Simpson-Spiel, daß endlich richtig cool ist!

»GUT«

KRUSTY'S FUN HOUSE

System: **Game Gear**, empf. VK-Preis: **79,95 DM**, Hersteller: **Acclaim**, USA, Muster von: **Acclaim**, 8000 München.

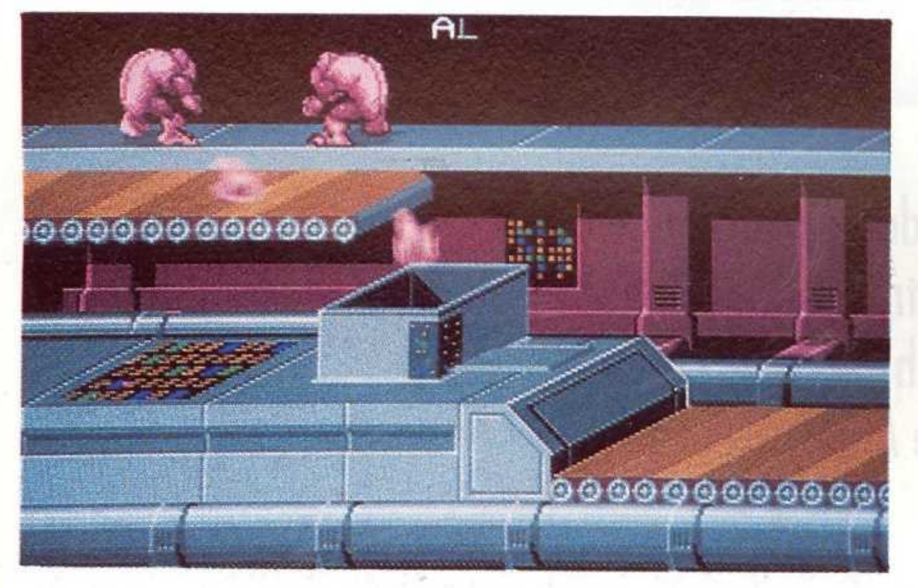
Krusty's Fun House ist eigentlich wie gemacht für das Game Gear. Man merkt der Umsetzung an, daß das Game Gear technisch 'ne Menge zu bieten hat. Das betrifft nicht so sehr den Sound, sondern die Grafik, die jetzt richtig cartoonmäßig daherkommt. Ein *Lemmings*-Imitat, daß sich sehen lassen kann!

»GUT«





▼ Mutanten-Sumo



THE SIMPSONS: BART VS. THE SPACE MUTANTS

System: **Amiga**, VK-Preis: **ca. 35 DM**, Hersteller: **Ocean/Acclaim**, England Muster von: **Hersteller**.

Bei der letzten Version derselben Geschichte wird der Simpson-Fan von einer recht originalgetreuen Titelmelodie ins Spiel eingeführt und darf sogar die Vorgeschichte genießen. Selbst die Grafik hat ein wenig mehr Charme und läßt das weiterhin müde Spielprinzip fast vergessen. Aber leider, leider können wir trotz verbesserter Grafik nicht auf Action verzichten. Deshalb: ein letzter Kick in den Gully für **Bart vs. the Space Mutants**.

»MANGELHAFT«



▲ Hoppla, Stufe!



▲ Gut geskatet ist halb abgefahren

THE SIMPSONS: BARTMAN MEETS RADIOACTIVE MAN

System: **PC**, empf. VK-Preis: **119 DM**, Hersteller: **Acclaim**, USA, Muster von: **Acclaim**, 8000 München.

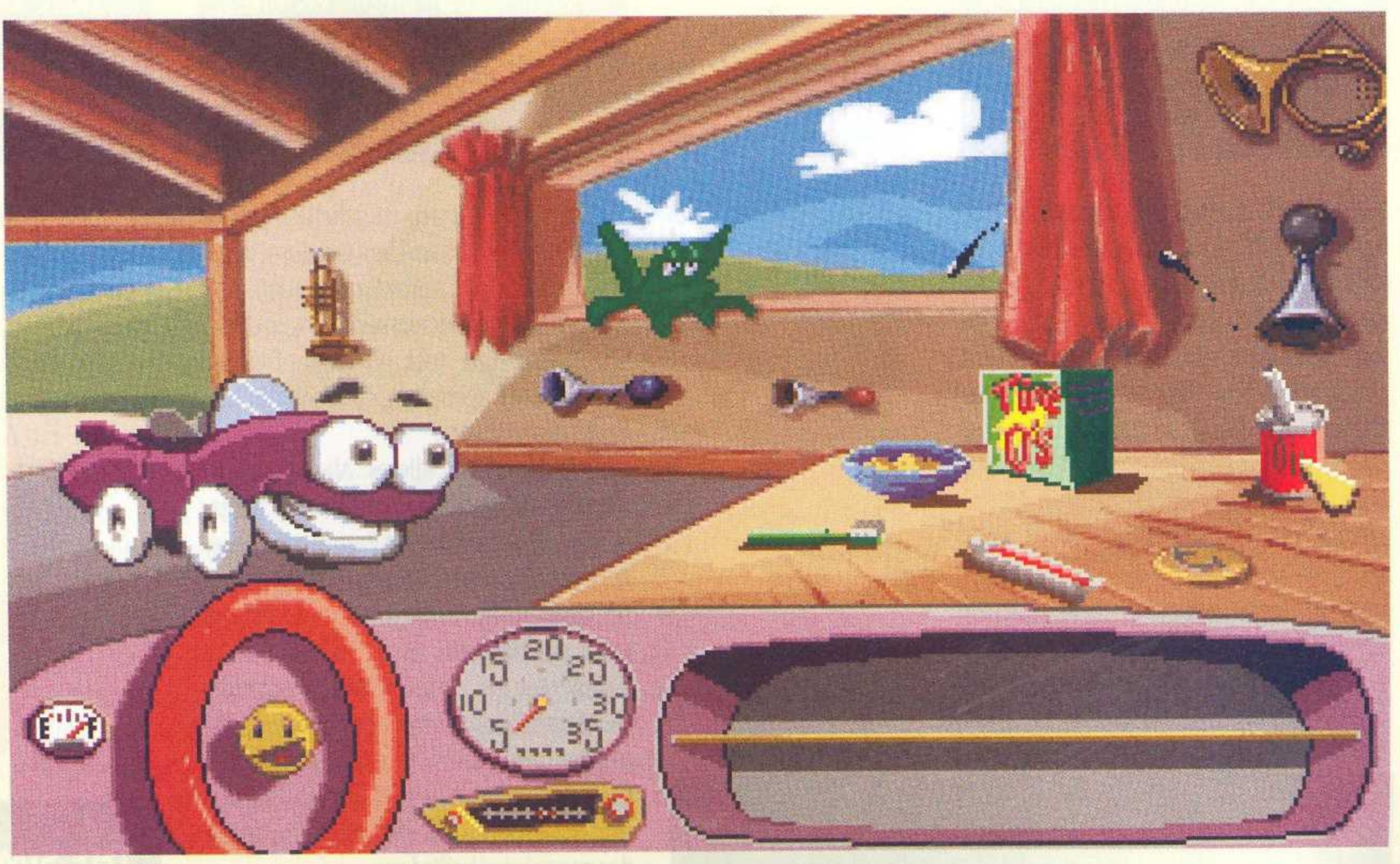
Auch das noch: Beim Lesen eines Comics wird Bart in die Welt der Superhelden entführt und muß sein großes Vorbild Radioactive Man retten. Als Rächer mit der schwarzen Maske kämpft er von nun an für das Gute.

Klaro, da hat *Batman* Pate gestanden! Aber wenn ein Bart Simpson sich auf die Socken macht, ist das Original schnell vergessen, besonders dann, wenn der kleine Giftzwerg seinen Dreifach-Spinkick ausführt oder mit Laseraugen Monster platt macht. Wir sehen schon: **Bartman** ist ein Actionspiel reinsten Wassers.

Turrican-like geht es durch 14 wackere Levels, von denen jedes grafisch eine Augenweide ist. Extras sorgen für neue Muni oder Energieauffrischung, außerdem gibt's noch Punkte-Boni. Spaßiger wäre das Ganze noch, wenn das Scrolling und die Animation nicht so ruckeln würden. Trotzdem ist das Game aber solider Durchschnitt.

»ZUFRIEDENSTELLEND«

PS-Parade



▲ *Putt-Putt hat seine eigene Kinder-Garage*



Das nennt man Karriere. Nachdem sich das schnuckelige kleine Auto Putt-Putt in der Disk-Version trotz seines Handikaps (Putt-Putt kann leider nur Englisch sprechen) sehr tapfer geschlagen hat, darf er jetzt seine Abenteuer auch auf der silbernen Scheibe bestehen.

PUTT-PUTT JOINS THE PARADE

System: **PC-CD-ROM** *(286/12, 640 KB, 1 MB EMS, VGA, unterstützt SoundBlaster, AdLib, Sound Source, Covox, Pro Audio Spectrum, Maus, Joystick)*, geplant für: **Mac-Disk/-CD-ROM**, VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Humongous Entertainment**, USA, Muster von: **Electronic Arts**, England.

Die Probleme, die ein kleines Auto zu überwinden hat, wenn es sich seinen größten Traum erfüllen will, sind auch in dieser Version bunt, spannend und abwechslungsreich: Bevor Putt-Putt bei der großen Parade mitfahren darf, muß er etliche Voraussetzungen erfüllen. Er muß sich unter anderem das Geld für die Waschanlage zusammensparen (Schmutzfinken sind auch unter Autos nicht gern gesehen). Dafür ist ein Lieferantenjob genau das richtige, denn beim Lebensmittelhändler sind mehrere Botengänge zu erledigen. Dabei die richtige Adresse für die diversen Pakete zu finden, bedarf schon einer gewissen Überlegung und Beobachtungsgabe, aber das Programm läßt niemanden im Stich. Immer gibt es versteckte Hinweise, die auf die Lösung der Rätsel deuten. Und wenn's mal wirklich brennt, hilft Putt-Putts Freund Smokey, das Feuerwehrauto, mit gutem Rat.

Außer Arbeit gibt es aber auch vieles zu sehen und auszuprobieren. Höhlen zu erforschen etwa macht mit Putt-Putt doppelt so viel Spaß. Und was ist bloß im Autokino los? Auch an der Brücke sollte Putt-Putt mal nachsehen. Überhaupt gibt es jede Menge zu sehen und anzuklicken. Fast jeder Gegenstand wurde mit Sounds, kleinen Animationen und Aktivitäten versehen, die einfach nur lustig sind (die pyramidenbauenden Pilze und vor allem der Besuch im Spielwarenladen sind meine Lieblingsszenen). Die CD-Version hat in dieser Hinsicht beim Vergleich mit dem Disk-Programm noch einmal kräftig zugelegt und wartet mit circa 10 MB zusätzlichen Animationen und Dialogen auf. Auch bei dieser Version enthält die Packung sowohl ein sehr witziges Mal- und Aktivitätenbuch mit Putt-Putt-Motiven als auch Wachsmalstifte, Bleistift und Spitzer. Ein runde Sache also, denn Putt-Putts Abenteuer zielen eindeutig auf jüngere Spieler ab.

Nicht so schön ist deshalb, daß Putt-Putt immer noch kein Deutsch spricht, aber das tut dem Spielspaß letztendlich keinen Abbruch. Wer wenigstens ein bißchen Englisch verstehen kann, wird sich an der tollen Sprachausgabe erfreuen. Wer Englisch lieber liest, dem ist die Möglichkeit gegeben, die Texte auch auf dem Bildschirm sichtbar zu machen. Alles ist so einfach gehalten, daß auch Einsteiger in diese Sprache ohne Probleme zurecht kommen. Trotzdem verkneifen wir uns dieses Mal den Hitstern, denn bei der CD-Version zumindest eine deutsche Sprachausgabe mit draufzupacken, wäre mit etwas gutem Willen von seiten des Herstellers bestimmt machbar gewesen. ■

tl

»GUT«



▲ Ein fischreicher Teich

▲ Diese Kuh hat gute Ohren

▲ Mal sehen, was die Stadt so alles zu bieten hat

▲ Bei jedem Spiel macht die kaugummikauende Maus was anderes

▲ Putt-Putt im Spielzeugladen: Da gilt's jede Menge Abwechslung

▲ Bei "Rot" bleib' stehn, bei "Grün" ...

▲ Wo ist das gesuchte Babyauto?

▲ So einen Ballon hätte Putt-Putt auch sehr gern

▲ Jede Menge Action an der Brücke

▲ Ein Knochen wäre wohl das Richtige

Röstfrisch im All

STELLAR 7

System: **PC-CD-ROM** *(mind. 286/12, 640 KB, EGA, VGA, unterst. SoundBlaster, AdLib, Roland, Maus, Joystick)*, VK-Preis: **ca. 110 DM**, Hersteller: **Dynamix/Sierra On-Line**, Muster von: **Hersteller**.

Gir Draxon, der Overlord des Arcturischen Sternen-Imperiums, hat ein Auge auf die Erde geworfen. Doch das Oberkommando der irdischen Streitkräfte hat einen Hyperhelden, der die Kastanien aus dem Feuer holen darf: Dich! Immerhin wirst Du satte 110 DM aus dem Portemonnaie geangelt haben, um Stellar 7 zu bekommen. Ergo: Du erwartest mit Recht eine Menge Action fürs Geld. Genau die bekommst Du an Bord der Raven, der geheimen terranischen Superwaffe, die die ganze arcturische Flotte zu Schlacke rösten soll.



◀ *Wo bitte ist der nächste Feind?*

Kernige Gegner ▶

▲ *Schau, was kommt von hinten her ...*

Eingebettet in eine Rahmenhandlung, die in verschwenderisch angelegten VGA-Grafiken gezeigt wird, ist das eigentliche Spiel eine kernige 3D-Ballerei mit der einen oder anderen Strategieeinlage. Zu Anfang kommst Du noch ganz gut klar, indem Du einfach alles über den Haufen schießt, was sich blicken läßt: Panzer, Luftkissenfahrzeuge, Lasergeschütze, Minen und Gleiter. Mit der Zeit werden die Gegner jedoch richtig gemein und wollen nicht mehr nach dem ersten Schuß verglühen, vielmehr erdreisten sie sich, auch noch zurückzuballern. Dann gilt es abzuhauen und taktisch klug von hinten oder von der Seite anzugreifen. Deine Tournee als Alien-Röster führt durch verschiedene Sonnensysteme immer tiefer hinein in das Herz des arcturischen Imperiums bis hin zum Heimatplaneten des Imperators, auf dem es zum Grande Finale kommt.

... Zielerfassung ist ▼ *nicht schwer*

Schlecht ist Stellar 7 auf keinen Fall! Ärgerlich sind nur mal wieder die verschenkten Chancen der CD-ROM-Version: Wieder einmal eine 1:1-Konvertierung, die sich auch nicht ausschließlich vom CD-ROM spielen läßt und sich dreisterweise auch noch ein paar MB auf Eurer Festplatte reinzieht. Von zusätzlichen Grafiken oder Extra-Musik war wenig zu sehen bzw. zuhören, und sollten tatsächlich neue Bilder und Musiken in das Spiel eingebaut worden sein, dann sind sie sehr gut versteckt. Vorteil ist, daß ausnahmsweise keine spezielle Bootdiskette nötig ist, um in den Genuß der Ballerei zu kommen.

Fazit: Kein schlechtes Spiel, doch als CD-ROM-Version ist das schon etwas bejahrte Brett Stellar 7 so schmal wie eine CD dick ist! ■

tl

»ZUFRIEDENSTELLEND«



◀ *Aus Dir mach' ich ...*

...Gehacktes ▶



MONSTER BASH

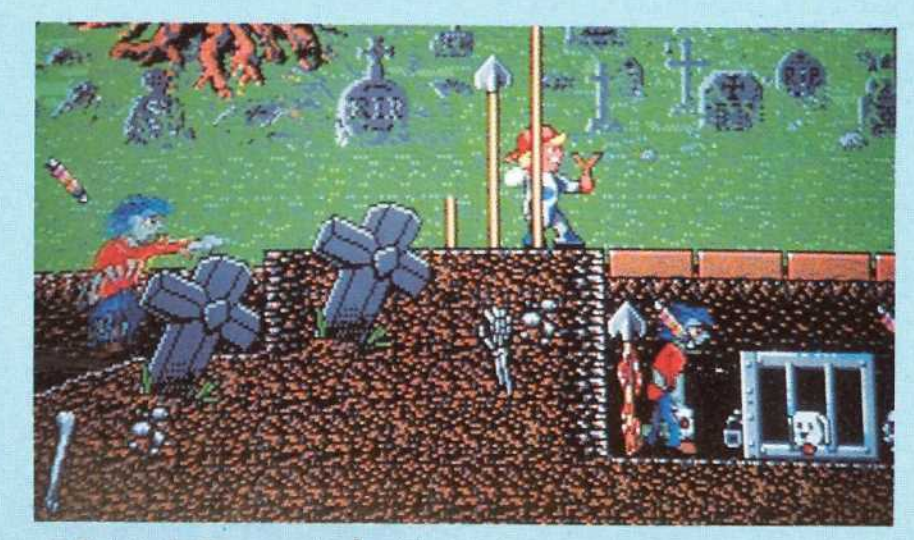
System: **PC** *(mind. 286/20, VGA, HDD, unterst. SoundBlaster, AdLib)*, Registrierung: **ca. 60 DM**, empf. VK-Preis: **ca. 115 DM**, Hersteller: **Apogee**, USA, Muster von: **CDV Software**, 7500 Karlsruhe.

Frohen Blutrausch!

Apogee steht für Qualität: Als Hersteller der Commander-Keen-Serie ist man schon in den Shareware-Olymp aufgestiegen, nun versucht man sich in der Splatterszene. Zwei MB an Grafiken, viel Blut und ausgefuchste Jump'n'Run-Action sind die Markenzeichen von MONSTER BASH.

Er ist noch so klein und doch ein Held: Im zarten Alter von zehn Jahren erlebt Johnny Dash das Abenteuer seines Lebens. Als er erfährt, daß sein Hund Tex nicht einfach weggelaufen ist, sondern vom Grafen Chuck in die Unterwelt verschleppt wurde, nimmt er all seinen Mut zusammen. Den wird er auch brauchen, denn der Graf lebt in der Unterwelt und will Tex und viele weitere Hunde in Zombies verwandeln.
Johnny muß deshalb nicht nur seinen eigenen Hund befreien, sondern alle gefangenen Hunde und Katzen in drei gruseligen Spielabschnitten. Mit einem kleinen Kompaß kann er die Kuscheltiere orten, um anschließend mit seiner Steinschleuder die Schlösser ihrer Käfige zu zerschießen. Wer jetzt aber ein blutrünstiges Gemetzel erwartet, hat nur zum Teil recht. Zwar müssen diverse Zombies zermanscht werden, doch neben den Ballerkünsten zählt vor allem die Geschicklichkeit. Gerade die Jump'n'Run-Fans werden bei den gigantisch verzweigten Levels auf ihre Kosten kommen und viel, viel Spaß haben. Damit man da nicht die Übersicht verliert, gibt's neben der üblichen Save-Funktion noch hier und da einen Flaggenmast. Ist die Fahne gehißt, geht's nach dem Verlust eines der drei Leben dorthin und nicht zum Levelanfang zurück. Das heißt aber nicht, daß das Game dadurch einfacher zu lösen wäre. Zu fies sind die Gegner, zu verzwickt verteilt die lieben Hündchen. Also dann: einen frohen Blutrausch! ■

msu



▲ *Es ist ein Kreuz mit den Untoten*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«

SOLAR WINDS

System: **PC** *(mind. 286/20, HDD, VGA, unterst. AdLib, SoundBlaster)*, Registrierung: **ca. 60 DM**, empf. VK-Preis: **ca. 115 DM**, Hersteller: **Epic Megagames**, USA, Muster von: **CDV Software**, 7500 Karlsruhe.

Im Sternenwind

Im Wald, da sind die Räuber – aber nicht nur da. Wer will, trifft sie auch im weiten Weltenraum, zwischen den Sternen. Oder genauer: In einem fernen Sonnensystem, wo eine Rebellion gerade kurz vor dem Ausbruch steht und Aliens nach Kanonenfutter suchen.

In eine verzwickte Lage gerät Jake Stone, der Mann für besondere Jobs, als er einen neuen Auftrag annimmt. Unversehens wird aus dem Auftrag ein Strudel aus Intrigen und Machtkämpfen. Der Auftraggeber entpuppt sich als Gangster, das gewünschte Opfer als Widerstandskämpfer. Zu allem Überfluß trifft Jake noch auf einen Alien, der ihm die Vernichtung des ganzen Sonnensystems prophezeit.

Um das Handlungsgewirr zu durchdringen, muß Jake die richtigen Leute treffen und die bösen Buben das Fürchten lehren. Adventurekenntnisse sind da weniger gefragt, denn der Handlungsablauf ergibt sich schlicht aus der Verknüpfung der verschiedenen Missionen. Spannend ist das aber, denn neben der Story sind die Raumkämpfe wichtigster Bestandteil von **Solar Winds**. Um sie zu bestehen, müssen die richtigen Gegenstände gefunden und die Steuerung und Technik des Schiffs beherrscht werden. Besonders die Energieverteilung für den Antrieb, die Schutzschilde und die Scanner sollten optimal sein.

Unser Han Solo der Shareware bringt die Action auch gut rüber, dafür sorgen die gute Animation und ein erstklassiger Sound. In punkto Grafik bleibt allerdings die Abwechslung aus – mal abgesehen von ein paar Planeten, Asteroiden oder einer Zwischensequenz. Hätte man zudem daran gedacht, die endlos langen Raumfahrten zwischen den Raum-Koordinaten abzukürzen (gerade zu Beginn des Spiels), hätten wir für die Gesamtnote glatt ein "Gut" vergeben. ■

msu



▲ *Gruß aus einer interstellaren Tonne*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Kleiner Imbiß

Also – mampf, kau – das war schon eine recht nette Grillfete, hier auf dem Rasen hinter den Redaktionsräumen. Schade, daß Ihr nicht dabei gewesen seid – aber für Euch alle hätten die Würstchen wahrscheinlich auch nicht gereicht. So haben wir Euch, Ihr armen Würstchen, die Ihr würstchenlos Euer Dasein fristen mußtet, zumindest eine ehrenvolle Gedenkminute gewidmet, bevor wir uns in die nächste Runde stürzten. Wollen wir hoffen, daß das sommerliche Wetter noch ein bißchen anhält. Natürlich könnt Ihr wie immer durch heiße Leserbriefschlachten dazu beitragen, daß die Temperatur hier in der ASM immer schön auf dem richtigen Level bleibt.

Unsere Adresse (Achtung, neue Pozzleizz... – neue Pfostleist... – na ja, so 'ne neue Nummer vor dem Ort eben):
ASM-Redaktion, Feedback
Postfach 1870
37258 Eschwege

Geschädigte Blutwurst

Na, wie jetzt? Wird der/die ASM zum Blatt für räudige, aussätzige und sonstwie geschädigte Subjekte? Da behauptet einer, er wäre 'ne Blutwurst. Na und? – Das geht vorbei. Vor kurzem war ich eine Konsumeinkaufstasche aus Perlonstoff. Dieses grausame Kapitel ist vorbei. Heute bin ich eine original kaukasische Matrjoschka. Nachdem ich das Abitur geschafft hatte, begann ich ASM zu lesen. Daher konnte ich meinen Brief übersichtlich gliedern (Tusch, Fanfaren, Jubelschrei):

1. Das Inhaltsverzeichnis ist d o c h übersichtlich. Mit Rubrikenüberschrift u n d Piktogramm (für alle Farbenblinden, Blinden und mich).
2. O.K. ist es, das Spiel des Monats zu küren, aber warum ist's fast immer ein PC-Spiel? (1992 waren es 10 von 12)
3. Spitze ist die Aufmachung der Tests. Die Seite 18 (ASM 4/93) war ein echter Hit. Super. Die Schrift war zwar zum Teil unleserlich, aber wer nutzt den Stein der Weisen schon als Untersetzer für Biergläser?
4. Echt lässig kommt das Feedback. Spitze Laberecke. Das kann ruhig noch abartiger werden, denn (ächz, stöhn) sonst weitet sich der Streit PC vs. AMIGA noch weiter aus. Jeder hat seinen "Traumcomputer", und dennoch bleibt das einzig wahre WARSTEINER. (...)
5. Poster und Karten könnt Ihr getrost steckenlassen. Die Poster sind gar keine mehr (viel zu klein) und außerdem, wer pinnt sich die Dinger schon an die Wand? Die Postkarten nutze ich nur, wenn ich mal einen unveröffentlichten Spieletip an Euch schicke. Heutzutage ist es besser, Briefe zu schreiben, denn mitunter weiß der Empfänger schon das Neueste aus anderen "Quellen". (...)
6. Hier ein Tip, wie die ASM zum meistgekauften Mag wird: Schafft das Abo ab!!! Angenommen, ich kenne einen, der mal neben einem gesessen hat, der von einem gehört hat, der mit einer befreundet ist, die..., der mein bester Kumpel ist und der die ASM abonniert oder kauft. Da ich mich seit Jahren bei seinen Eltern durchschlauche, lese ich auch gleich die neue ASM (wenn vorhanden). Warum also soll ich mir noch so'n Ding kaufen? Sowas sollte man unter den neu einzuführenden Tatbestand des "Raublesens" stellen. Bemerkung am Rande: Ich kaufe jeden Monat ASM! (Ich kenne halt einen, der...). (...)

Herr Rossi

(Anm. d. Red.: Tjaja. Kennst Du den schon? Ruft doch neulich einer in der Hotline an und sagt: "Wenn ihr noch einmal so viele Konsolenspiele testet, fotokopier' ich mir Euer Sch...-Heft niiie wieder, das Ihr's nur wißt." Seite 18 in Heft 4 war kein ARTIKEL, sondern ein RÄTSEL, Mann! Das Lösungswort lautet übrigens "Ringworld". Alle, die sich die richtige Lösung schon irgendwie gedacht haben, dürfen sich jetzt als moralische Sieger fühlen, das Heftpflaster vom Augapfel abziehen und zum er-

sten Mal seit letztem Donnerstag wieder so richtig fröhlich sein.
Abo abschaffen ist weiter kein Problem, sobald wir gelernt haben, konsequent von Luft und Liebe zu leben. Diesbezügliche Übungen stießen jedoch bislang auf Schwierigkeiten – wir konnten zwar genug Luft auftreiben, doch in puncto Liebe gab's massive Versorgungsprobleme. Ihr habt uns einfach nicht richtig lieb, das ist es nämlich!...
Mit Postkarten werden wir Dir auch weiterhin auf den Zünder gehen, damit Du endlich mal wieder all Deinen Onkels, Tanten, Nichten, Neffen, Enkelinnen, Frauen, Nebenfrauen und assoziierten Aliens schreibst, die Du schon so lange vernachlässigt hast. Und damit die dann auch wissen, was Du in Deiner Freizeit so liest, brauchst Du die ASM-Karten. Klar? Außerdem bieten die Dinger im Gegensatz zum klassischen handgestrickten Briefbogen ein gutes Alibi dafür, den einzelnen Onkels, Tanten... etc. bloß je ein paar Zeilen zu schreiben – weil eben nicht mehr draufpaßt.
Auch das Poster wird's weiterhin geben, weil es sich einige Leute eben DOCH ganz gern aufhängen. (Man sollte nicht glauben, wieviele Tapetenlöcher in deutschen Wohnungen bereits durch unsere Poster verdeckt werden. Die gängigen Löcher in den gängigen Tapeten sind auch in der Regel nicht größer als DIN A 3.) Wenn Dir die Dinger zu klein sind, setz' einfach mehrere aneinander, und mach eine Riesen-Patchwork-Tapete draus. Aber Spaß beiseite: Wir denken drüber nach und sparen schon mal drauf, unsere Poster vielleicht gelegentlich mal wieder größer machen zu können.
Daß das Spiel des Monats häufiger mal ein PC-Programm und fast nie eine Cartridge für das Atari VCS 2600 ist, würde ich als puren Zufall bezeichnen. Wir leisten uns in dieser Hinsicht keine "Lieblinge", aber im Moment scheint eine Menge innovatives Zeug zuerst auf dem PC rauszukommen. In diesen Fällen kriegen wir dann halt auch zuerst die PC-Versionen.
sz).

Armer Schüler

Ist es wahr, daß im Sommer ein neues Urheberrecht für Computerspiele herauskommt, nach dem Raubkopierer sehr, sehr, sehr hart bestraft werden??? (Ich besitze nämlich nicht nur ein SNES, sondern auch einen PC, womit ich einer Eurer Lieblingsleser sein dürfte!) Bitte antwortet, denn ich sehe mich schon als armer Schüler, der auf der Straße nach ein paar ("paar" ist gut – besser noch ein paar mehr) Märkern für ein neues Spiel bettelt.
P.S. Wenn Du aus meinem Familiennamen das ß wegpunktest, kommt im nächsten Leserbrief 'ne Turbolader-Super-Maximum-Extra-Blaster-Ultra-sensitiv-Bombe! (Nur so'ne kleine Warnung.)

A. Schei■er

(Anm. d. Red.: Nee, diesmal kriegt der Kandidat keine Punkte, im Gegenteil. Da wir niveaumäßig ohnehin gerade in den Sumpf getaucht sind, werde ich bei dieser Gelegenheit wenigstens den folgenden Witz los, den ich nur wenig gebraucht günstig bekommen habe: A. Schmidt will Frl. Ohrn heiraten. Diese besteht auf einem Doppelnamen...
Oder dieser, wird auch immer wieder gern genommen: "Sie wollen Ihr Kind also wirklich 'Claire' taufen, Frau Grube?"
Zum Thema 'Urheberrecht' können wir nur so viel sagen: Eindeutig verboten ist das Raubkopieren von Spielen auch jetzt schon. Wenn die "Strafverfolgungsbehörden" bloß genügend Leute dafür hätten, würden sie auch jetzt schon jedem, bei dem sich illegale Softwarekopien finden, das Gesäß bis zum Rollkragen aufreißen. Die einzige Neuerung, die geplant ist, dürfte wohl mehr für Juristen interessant sein: Die Rechtslage bei der Computersoftware soll derjenigen für Lite-

ratur gleichgestellt werden. Näheres erfährst Du möglicherweise in einer der nächsten Ausgaben.

kate)

Umsteiger

Zum Brief von "Firefox from C:S.E:" (5/93): Ja, es gibt sie noch, die Computer-Freaks aus den "guten alten Zeiten". Ich bin zwar eine Ausgabe später als Du zur ASM gestoßen (also 3/87), sehe die Sache aber genau wie Du (gut, wenn man nicht ganz allein dasteht – gell?).

Zum Brief von "Ole Hornauer" (5/93): Auch Dir gebe ich voll und ganz recht. Denn ich besitze ebenfalls einen Amiga und schaue ehrlich gesagt schon seit einiger Zeit neidisch auf die Screenshots der PCs. Aus finanziellen Gründen ist mir ein Umstieg auf einen PC in den nächsten 1,5 Jahren leider mit schier unüberwindlichen Hürden verbaut.

Noch mal was an die Red.: Habt Ihr schon mal daran gedacht, etwas mehr für Eure Abonnenten zu tun, wie ich einer bin? Man schaue sich da einmal das Magazin §$%& an: Das bietet dem Abonnenten außer der pünktlichen und billigen Zusendung des Mags außerdem noch eine Clubkarte, Club-News, Fortbildungskurse, eine Hotline zum NULLTARIF und Sonderangebote aller Art. Man könnte sich da natürlich noch andere Sachen vorstellen, wie z.B. die Verlosung der getesteten Spiele unter den Abonnenten, PD-Service, usw. Das hieße verständlicherweise mehr Aufwand und somit mehr Kosten. Aber ich denke, wenn das Abo statt 79,-DM sagen wir 84,-DM kosten würde, könnte man die erwähnten Vorschläge realisieren. Das alles wäre natürlich nicht nur zum Vorteil der Abonnenten, sondern auch zu dem Euren. Denn: Mehr Service -> Mehr Abonnenten -> Mehr Kohle -> Mehr Kartoffelsuppe!!! Laßt Euch das mal durch die Hirnkammern wachsen.

Andy Mc Rindt

(Anm. d. Red.: So 'ne Art ASM-Club also? Du wirst Dich vielleicht wundern, aber wir hatten diesen Gedanken schon einmal in Erwägung gezogen. Aber das Verlosen der getesteten Spiele ist nicht drin. Da würden sich die Hersteller schön bedanken. Außerdem: Was sollten wir machen, wenn wir später noch mal Fotos brauchen oder Lösungstips nachvollziehen müssen? Unsere Redaktions-Hotline IST übrigens kostenlos, Sir!!! Grundsätzlich und für jeden – außer für unseren Verlag, denn der muß sie bezahlen. Fortbildungskurse, PD-Service und so weiter sind für fünf Mark mehr pro Nase nicht zu machen, auch nicht annähernd. Na ja, vielleicht kommt Euch oder uns ja noch die große Er- oder Beleuchtung in puncto schlagende Club-Idee. Weitere Vorschläge sind durchaus erwünscht...

kate)

Vermischtes

Ich freue mich zu lesen, daß Ihr plant, die Konvertierungen wieder zusammenzulegen. Ist echt besser so.

Schlecht finde ich dagegen, daß Ihr den Konsolenteil und den Computerteil miteinander vermischen wollt. Ein separater Konsolenteil, wie bisher hinter den Kleinanzeigen, ist besser, da weiß jeder gleich, wo er das Heft aufschlagen muß. Und wenn Ihr es doch so beibehaltet, dann druckt im Inhaltsverzeichnis wenigstens ab, für welches System die einzelnen Spiele sind.

Thema Feedback: Ich weiß, daß Uli schwer zu ersetzen sein wird, aber es wäre doch besser, wenn wieder nur eine bestimmte Person fürs Feedback zuständig wäre. Kate könnte ich mir gut vorstellen, schließlich ist er der Leserschaft am meisten vertraut, weil am längsten dabei.

Dann hätte ich noch ein paar Fragen:

1. Es ist die letzten Jahre oft vorgekommen, daß ein Redakteur das ASM-Schiff verläßt, z.B. Manni, Bernd, Martina, Otti, Cruiser, Sandra, um nur mal einige Beispiele zu nennen. Doch nun ist mit einem Schlag der gesamte Rest der 'alten Garde' von Bord gehüpft. Wie das? Wollen die eine neue Zeitschrift gründen und Euch Konkurrenz machen? Das kann doch kein Zufall sein.
2. Der W ist Marcus, der gerade einen Kopfstand macht, oder?
3. Was sollen eigentlich die ganzen öööööööööös in Feedback? Ist das neu für xxxxxxxxx?
4. Warum muß Klaus eigentlich immer die Flops des Monats testen?

Helmut Sauter

(Anm. d. Red.: Hier spricht denn auch der dienstälteste ASM-Redakteur (knapp über zwei Jahre dabei) zu Dir. Wenn Du die ASM liest, schaust Du dann nur nach Spielen für Dein System oder auch nach den anderen, die – vermutlich – irgendwann auch auf weitere Rechner/Konsolen umgesetzt werden? Und was die Konsolen angeht: Die "Gegner" des abgeschlossenen Konsolen-Ghettos haben gewonnen – demokratisches Mehrheitsprinzip.

Thema Feedback: Ich LESE die ASM ja fast seit Anbeginn, und das Feedback war stets meine erste Adresse. Es wäre ja furchtbar, wenn ich jetzt jeden Monat nur mein eigenes Gewäsch zu Gesicht bekäme. Außerdem ist es so doch viel abwechslungsreicher.

Zu 1) Konkurrenz? Ich höre immer Konkurrenz. Schönheitskonkurrenz oder was? Komisch, jeder spricht von den "Alten". Was haltet Ihr denn von der NEUEN Crew? Noch keine Meinung, da nicht so gut bekannt? Ahaaa... Erst mal Ende der Diskussion, verschieben wir es auf morgen, würde Scarlett jetzt sagen.

Zu 2) Apropos Marcus: Der ist unter die Verleger gegangen, genauer gesagt unter die Teppichverleger. Er hat sich nämlich neue Fußmatten für sein sog. Auto gekauft. Dabei wäre eigentlich ein neuer Motor viel wichtiger gewesen.

Zu 3) Wieso "ö"? Das sollte ein Mondgesicht werden, nur leider sind die Punkte beim Setzen hochgerutscht.

Zu 4) Jedes Spielchen find' sein Plätzelchen, jeder Hitstern find't sein' Platz, doch für mich gibt's nur die Schreckelchen – ja der Flop, das ist mein Schatz (frei nach Lilo Pulver und Lilo Pulver in "Kohlhiesls Töchter").

kate)

ASM für unterwegs

Vor kurzem wollte ich mit meinen Eltern wegfahren und suchte für unterwegs etwas zum Lesen. Also ging ich in den nächsten Zeitungsladen, um mir eine Computerzeitung zu kaufen. Da ich die Nr. 1 des Amiga-Entertainments per Post nach Hause bekomme, kaufte ich den ASM 5'93.

Als ich die Zeitung aufschlug, fing es schon an. Vier Postkarten sahen mich an – allesamt falsch beschriftet. Aber, dachte ich, das kann jedem mal passieren. Doch der nächste Schock folgte sofort. Im "Inhaltsverzeichnis" versuchte ich, einen Überblick über den Inhalt und die Tests für mein Computersystem zu finden, was ich allerdings bald entnervt aufgab. Es ging weiter!

Nach dem Lesen des ersten Tests gelangte ich an ein kleines Kästchen, das das Bewertungssystem darstellen mußte. Was ich sah, war mit Abstand das prähistorischste Wertungssystem, was ich bis dahin gesehen hatte (Wertung in Punkten von 0 bis 12). Habt Ihr schon mal an Prozentbewertungen gedacht? Könnt Ihr Systemanforderungen, Preis, Hersteller und Schwierigkeitsstufe nicht zusammen in einer Box unterbringen?

Dann im Preview von "Dogfight" war von einer Mig-29 die Rede ("Von einer Fokker DR-1 bis zur MIG-29. ") Komisch! Im "Select-your-Aircraft"-Screen war keine Mig-29 zu sehen (Wenn ja, welches der 16 Felder?).

Eine Seite weiter dachte ich schon, in ein Politmagazin ge-

THOMAS PFISTER SPIELEVERSAND

TEL.: 0561/2 44 53 FAX: 0561/28 50 97

ADVENTURE / ROLLENSPIELE

Titel	PC 3,5"	Amiga
7th Guest (CD-ROM)	114,-H	
Abandoned Places 2	* 78,-D	* 60,-D
Alone in The Dark	84,-D	
Ambermoon		* 69,-H
Amberstar	78,-H	69,-H
American Tail	54,-E	
Arabian Nights		60,-D
B.A.T. 2	78,-D	72,-D
Bane of Cosmic	78,-D	66,-DL
Bards Tale 3	24,-H	24,-H
-Trilogy (BT 1-3)	72,-H	
Betrayal at Kondor	* 69,-D	
Black Crypt		57,-H
Buck Rogers 2	78,-D	
Captive	28,-H	
Castles o.Dr.Brain	39,-D	
Contraptions	39,-H	* 39,-H
Cruise f.a.Corpse	60,-D	60,-D
Crusaders of Dark	84,-D	
Curse of Enchantia	60,-H	60,-H
Dark Queen o.Krynn		78,-D
Darkseed 1.5	72,-D	72,-D
DSA	78,-D	72,-D
Daughters of Serpe	75,-D	* 75,-D
Death Knig.o.Krynn	78,-D	66,-D
Dune 2	60,-D	* 54,-D
Dungeon Master	66,-D	
Dungeon M./Chaos S		60,-H

Titel	PC 3,5"	Amiga
Eco Quest	48,-H	
ECO Quest CD ROM	* 78,-E	
Elvira 1	42,-D	
Elvira 2 Jaws of C	48,-D	
Eric the unready	60,-E	
Eye of Beholder 1		66,-D
Eye of Beholder 2	78,-D	78,-D
Eye of Beh 3 Dtsch	* 78,-D	
Eye of Beh.3 Engl.	78,-E	
Fairy Tales	29,-H	
Flashback	**66,-D**	**60,-D**
Freddy Pharkas DV	*** 66,-D**	
Freddy Pharkas EV	*** 66,-E**	
Gateway t.saf.Fron	78,-D	66,-D
Gobliins 2	84,-D	66,-D
Heart of China	66,-D	* 66,-H
Heimdall	34,-D	34,-D
Hook	78,-D	60,-D
Inca	90,-D	
Indiana Jones 3	78,-D	66,-DL
Indiana Jones 4	84,-D	78,-DL
Ishar	66,-D	66,-H
Island of Dr.Brain	* 66,-D	
Jonathan	* 78,-D	78,-D
KGB	60,-H	57,-H
Kings Quest 5	78,-D	L
Kings Q.5 CD ROM	78,-E	

Titel	PC 3,5"	Amiga
Kings Quest 6	78,-D	
Kings Q.6 CD Rom	* 78,-E	
Last Ninja 3		33,-H
Laura Bow 2	66,-D	
Legend		57,-H
Legend of Valour	78,-D	78,-D
Legends o.Kyrandia	66,-D	66,-D
Leisure S. Larry 5	66,-D	* 66,-DL
Lord of The Rings	66,-H	60,-H
Lord of The Ring 2	66,-H	
Lost Secr.of Rainf	* 60,-E	
Magic Candle 3	72,-E	
Might and Magic 3	78,-D	66,-D
Might and Magic 4	78,-D	
Monkey Island 2	78,-D	78,-DL
Police Quest 3	66,-D	L
Pools of Darkness	78,-D	66,-D
Prophecy of Shadow	78,-D	* 66,-D
Quest for Glory 3	66,-D	
Ringworld Revenge	* 66,-H	
Rise of The Dragon	66,-H	60,-H
Rome AD 92	66,-H	60,-H
Secret Monkey Isld	78,-D	66,-DL
Shadow o.t. Comet	84,-D	
Sherlock Holmes	78,-D	
Space Hulk	* 84,-H	* 72,-H
Space Quest 1		39,-H
Space Quest 3	78,-D	

Titel	PC 3,5"	Amiga
Space Quest 4	66,-D	* 60,-DL
Space Q.4 CD ROM	78,-H	
Space Quest 4 DH		39,-H
Space Quest 5	66,-D	L
Spellcraft	* 75,-D	
Spelljammer	66,-E	
Star Trek	**78,-D**	**69,-D**
The Kristal	27,-H	27,-H
The Legacy	90,-H	
Traps n Treasures		* 60,-H
Treas.of Sav.Front	78,-D	
Ultima 5		39,-D
Ultima 7	78,-D	
-Data Forge of Vir	42,-H	
Ultima 7-2 Serp.Is	78,-H	
Ultima Trilogy 2	72,-H	
Ultima Underworld	72,-H	
Ultima Underw. 2	72,-H	
Unlimited Adventu.	60,-E	
Veil of Darkness	78,-D	
Waxworks	60,-D	60,-DL
Ween	84,-D	66,-D
Whales Voyage	* 72,-D	66,-D
Whales Voy. A 1200		* 60,-D
Willy Beamish	66,-H	60,-H
Zak McCracken	60,-D	60,-D

L = Lösungshefte für 20,- DM vorhanden

ACTION / ARCADE

Titel	PC 3,5"	Amiga
Addams Family		60,-H
Alien Breed SE 92		24,-E
Aquatic Games		57,-H
Armalyte		24,-H
Assassin		48,-H
Back to Future 3		27,-H
Balance	36,-D	
Battletoads	* 48,-H	
BC Kid		60,-H
Blues Brothers	27,-H	27,-H
Body Blows		**48,-H**
Bug Bomber	60,-H	54,-H
Chaos Engine		51,-H
Chuck Rock 2		48,-H
Cool World	72,-H	66,-H
Creatures	48,-H	
Creepers	78,-H	* 60,-H
Double Dragon 3	60,-H	48,-H
Dyna Blaster	66,-H	60,-H
Elf	66,-H	60,-H
Emerald Mine		24,-H

Titel	PC 3,5"	Amiga
Emerald Mine 2		30,-H
Emerald Mine 3 Pro		24,-H
Excalibur		24,-H
Fire And Ice	* 54,-H	48,-H
First Samurai	60,-H	
Fly Fighter		9,-H
Fly Harder		* 60,-H
Galaxy 89		18,-H
Goldrunner 2		9,-H
Gravity Force		24,-H
HNgar d.Schreckl.		54,-D
Harlequin		30,-D
Human Race Data	49,-D	49,-D
Human Race Standal	54,-D	54,-D
Humans	54,-H	54,-H
Incredible Deluxe	* 69,-D	
Jug		9,-H
Lemmings 2	78,-H	60,-H
Lion Heart		54,-H
Locomotion	60,-H	54,-H
Maniax	24,-H	24,-H
McDonald Land	* 48,-H	48,-H
More Lemmings Data		27,-H

Titel	PC 3,5"	Amiga
Nitro		25,-H
Obitus	31,-H	
Onslought		17,-H
Ork		25,-H
P.P.Hammer		25,-H
Parasol Stars		60,-H
Pinball Dreams	* 54,-H	48,-H
Pinball Fantasies		54,-H
Pinball Wizard		18,-H
Populous		24,-H
Prince of Persia 2	* 66,-H	
Putty		48,-H
Race Drivin		60,-H
Risky Woods	60,-H	54,-H
Robocop 3		60,-H
Rocket Ranger	21,-E	
Shadow o.t.Beast 3		54,-H
Shaolin Warriors		9,-H
Silkworm		17,-H
Sleepwalker	66,-H	60,-H
Slip Stream		24,-H
Space Pilot 89		24,-H
Steel Empire	66,-H	60,-H

Titel	PC 3,5"	Amiga
Street Fighter 2	* 60,-H	54,-H
Super Hero		* 60,-H
Super Tetris	75,-E	69,-E
Superfrog		48,-H
Take a Break Pinb.	* 66,-E	
Tanglewood		9,-H
Tank Buster		24,-H
Tearaway Thomas		48,-H
Teen.Mut.Hero Turt		27,-H
Terminator 2	66,-H	60,-H
The Grail		9,-H
The Oath		25,-H
Trolls	48,-H	48,-H
Trolls Amiga 1200		48,-H
Turbo Trax		9,-H
UGH !	54,-H	48,-H
Walker		* 60,-H
Wizards Castles		21,-H
WWF Wrestling 2	66,-H	60,-H
Xenobots	72,-H	
Zone Warrior		57,-H
Zool	54,-H	48,-H
Zool Amiga 1200		48,-H

SONSTIGES / ZUBEHÖR

Titel	PC 3,5"	Amiga
4D Sports Boxing	42,-H	36,-H
4D Sports Driving	42,-H	36,-H
A.McLeans Pool Bi	* 60,-H	48,-H
Big Box 2		54,-H
Bills Tomato Game		60,-H
Bitmap Brothers 1	54,-H	
Bund.Man.Prof 2.0	66,-D	66,-D
Car and Driver	72,-H	
Cheat'Em Up 3		24,-D
(Komplettlösung für über 500 Amiga Games)		
Joysticks Competition Pro		
-Mini schw		27,-H
-Mini transparent		33,-H
-Mini Special Edit		33,-H
-Star Mini tr/blau		36,-H
-Standard schwarz		24,-H
-Standard transpar		27,-H
-Special Edition		27,-H
-Star transp/blau	66,-H	36,-H
Crazy Cars 2	22,-H	
Crazy Cars 3		48,-H
Cytron		60,-H
Daily Cov.Girl Pok	60,-H	54,-H
Deluxe P.4.5 AGA		186,-D

Titel	PC 3,5"	Amiga
Doodlebug		48,-H
Dream Team Com.	66,-H	60,-H
Eishockey Manager	78,-D	72,-D
Espana 92	60,-H	54,-H
Euro Soccer	48,-H	48,-H
Fantastic Worlds	78,-H	72,-H
Football Manager 3	* 78,-D	
Formula One GP	90,-H	75,-H
Front P.S.Football	66,-E	
Games - Summer Cha	66,-H	
Games - Winter Cha	66,-H	
Goal !		*** 49,-H**
Graham Taylor Socc		60,-H
Grand Prix unlimit	66,-H	
Greatest Comp.	60,-D	54,-D
Hard Drivin	19,-H	
Hardball 3	66,-E	
Hyperspeed	30,-D	
Internation.Soccer		9,-H
Jimmy White Snook.	66,-H	
John Barnes Soccer		60,-H
John Madden Footb.		57,-H
Jordan in Flight	75,-H	

Titel	PC 3,5"	Amiga
Kings of Adventure	78,-H	66,-H
Links		66,-H
Links 386 Pro	90,-H	
-Bay Hill Club	36,-H	
-Bountifull	36,-H	
-Buff Springs(386)	42,-H	
-Firestone	36,-H	
-Hyatt	36,-H	
-Mauna Kea (386)	42,-E	
-Pinehurst (386)	42,-H	
-Troon North	36,-H	
Lotus 3		48,-H
Lotus Compil.(1-3)		54,-H
Manchester United		60,-H
Mega Collection	48,-H	48,-H
Megalomania/Samur.		60,-H
Megamix		60,-H
Mixed Collection	* 66,-H	* 60,-H
Nick Faldo Golf		60,-E
Nigel Mansells WC	60,-H	54,-H
No Second Price		54,-H
Penthouse Hot Numb	36,-D	36,-D
PGA Tour Golf Plus	66,-H	60,-H
-Courses	30,-H	30,-H
Power Pack 2	60,-H	

Titel	PC 3,5"	Amiga
Power Tactics	66,-H	
Quiwi	18,-D	18,-D
Racing Master Com.	36,-H	30,-H
Rainbow Collection		25,-H
Raving Mad		54,-H
Road Rash		54,-H
Sensi.Soccer 92/93	* 54,-H	48,-H
Shanghai 2	33,-D	
Skat 92	60,-D	
Snoopys Game Club	36,-E	
Spellcasting 301	66,-E	
Sports Collection	66,-H	60,-H
Starbyte N.2 Coll.	78,-H	66,-H
Strip Poker Deluxe	22,-H	22,-H
Toyota Celica	31,-H	
Trivial Pursuit	66,-D	
Troddlers		48,-H
TV Sports Football	22,-H	
Vroom		60,-H
-Data Disk		39,-H
Wayne Gretzky 3	78,-E	
Wizkid	66,-H	60,-H
WWF Wrestling		42,-H
Zero		* 60,-H
Zyconix	48,-H	39,-H

STRATEGIE / SIMULATION

Titel	PC 3,5"	Amiga
1869	78,-D	66,-D
A-Train	**90,-D**	**72,-D**
-Consturction Set	42,-D	
A.T.A.C.	90,-H	* 78,-H
AA - War i.t.skies	84,-H	* 60,-H
Aces of Great War	42,-H	36,-H
Aces of T. Pacific	66,-H	
- Mission Disk 1	48,-E	
Aces over Europe	*** 69,-D**	
Aces over Europe	*** 69,-E**	
Air Land Sea	72,-H	66,-H
Air Support		54,-H
Air Warrior	90,-H	78,-H
Airbus A 320	66,-D	66,-D
Airbus A 320 Amer.	* 84,-H	* 84,-H
Armour Geddon	78,-H	
Armour Geddon 2		* 60,-H
Astatin	24,-H	24,-H
Austerlitz		18,-E
AV 8 B Harrier Ass	* 66,-H	
B 17 Flying Fortr.	90,-H	78,-H
Battle Chess	24,-H	24,-H
Battle Chess 2	60,-H	57,-H
Battle Chess 4000	66,-H	
Battle Team	72,-H	66,-H
-Battleisle Data 2	48,-H	48,-H
Birds of Prey	72,-H	66,-H
Burning Steel	78,-D	
-Data 1 America	36,-D	
-Data 2 Superschl.	36,-D	
Buzz Aldrin	84,-H	
Campaign	78,-D	72,-D
Castles	66,-H	60,-H
-Data Disk	30,-H	30,-H
Castles 2	66,-H	
Centurion Def.Rome	24,-H	24,-H
Chessma.Pro CD ROM	* 96,-H	
Chuck Y.Aft.2.0	24,-H	24,-H
Chuck Y.Air Combat	66,-D	
Civilization	90,-D	75,-D
Comanche	84,-D	
-Mission Disk 1	48,-D	
Combat Air Patrol		* 60,-H
Command HQ	54,-E	
Compl.Chess System	78,-D	
Conquestador	66,-D	66,-D

Titel	PC 3,5"	Amiga
-Data	36,-D	36,-D
Covert Action		48,-H
Crisis in Kremlin	84,-E	
Cyber Race	* 78,-D	
Das Boot	42,-H	36,-H
Der Patrizier	78,-D	66,-D
-CD ROM	84,-D	
Desert Strike		**60,-H**
Deutros		22,-D
Discovery	25,-D	25,-D
Dogfight	90,-H	
Dynatech	66,-D	54,-D
Elite Plus	78,-E	
Elysium	66,-D	* 54,-D
Empire Deluxe	78,-E	
Epic	66,-H	60,-H
Erben des Throns	72,-D	66,-D
Exodus 3010		54,-D
F 117A Nighthawk	90,-H	
F 15 Str.Eagle 2	75,-H	75,-H
F 15 Str. Eagle 3	90,-H	
F-19 Stealth Fight	49,-H	75,-H
Falcon 3.0	90,-D	
-Mission Disk 1	54,-H	
Fallen Empire	84,-D	81,-D
Fields of Glory	* 90,-H	
Flames of Freedom	30,-H	
Flies Att.on Earth	78,-H	66,-H
Galaxy Force		18,-H
Global Conquest	90,-H	
Global Effect	66,-H	60,-H
Go Simulator	78,-H	
Gunship 2000	90,-H	* 78,-H
Gunship 2000 Data	54,-H	
Hannibal	78,-D	* 66,-D
Harpoon Designer 2		* 48,-E
Harrier Jump Jet	93,-H	
Heroes of the 357	66,-H	
Hired Guns	* 78,-H	* 60,-H
History Line 14-18	78,-D	78,-D
Imperium	24,-H	24,-H
Incredible Machine	66,-D	
Kaiser	84,-D	
Knights of the sky		75,-H
Lethal Weapon	66,-H	
Mad TV	78,-D	66,-D
Mantis	102,-H	

Titel	PC 3,5"	Amiga
Maupiti Island	25,-H	
Mega-Lo-Mania	72,-D	
Mercenaries	72,-E	
Monopoly	* 75,-D	* 69,-D
North + South		25,-H
On The Road	60,-D	
Pacifik Island	66,-D	60,-D
Patriot	* 78,-H	
Perfect General	78,-D	72,-D
-Data Disk	42,-H	42,-H
Piracy of Highseas		66,-E
Pirates!	57,-H	57,-H
Planets Edge	78,-D	
Populous 2	72,-H	60,-H
-Data Disk		30,-H
Populous 2 Plus		66,-H
Powermonger	66,-H	60,-H
-Data Disk		30,-H
Project Terra		* 60,-H
Railroad Tycoon	84,-H	75,-H
Rampart	60,-H	60,-H
Reach f.t.skies	60,-H	54,-H
Realms	18,-H	
Red Baron	66,-D	60,-H
-Mission Disk 1	48,-E	
Red Zone		51,-H
Robosports		66,-H
Rules o.Engagemant	29,-H	26,-H
Scenario	66,-D	* 60,-D
Secret Weap.of LW	78,-E	
-DO 335	36,-E	
-He 162	36,-E	
-P 80	30,-E	
-P 38	30,-E	
Shinobi		17,-H
Shuttle		54,-H
Siege	60,-E	
-Data Dogs of War	42,-E	
Silent Service 2	75,-H	75,-H
Sim Ant	78,-D	78,-D
Sim City Archit.1	36,-H	36,-H
Sim City Archit.2	36,-H	36,-H
Sim City Deluxe	78,-D	78,-D
Sim City Terr.Edit	36,-H	36,-H
Sim City/Populous	66,-H	66,-H
Sim Earth	84,-H	78,-H
Sim Farm	* 78,-D	
Sim Life	78,-D	

Titel	PC 3,5"	Amiga
Space Crusade	60,-H	60,-H
Spaceward Ho!	78,-D	
Special Forces	84,-H	75,-H
St.Thomas	* 78,-D	* 66,-D
Star Control 2	66,-H	
Star Legions	69,-E	
Steigenbg. Hotelm.	54,-D	48,-D
Strategy Master	72,-H	66,-H
Strike Commander	87,-H	
Str.Comm.incl.Speeach	**112,-H**	
-Speeach	42,-H	
Stunt Island	90,-D	
SWOTL kompl.CD ROM	84,-E	
Syndicate	* 78,-H	* 60,-H
Task Force	90,-H	
Team Yankee		31,-H
Theatre of War	66,-H	
Their Finest Hour	66,-H	66,-H
-Mission Disk	30,-H	30,-H
Transarctica	54,-D	54,-D
Triple Action 1	36,-H	
Triple Action 2	36,-H	
USS John Young	36,-H	
Utopia	31,-H	
V for Victory	66,-E	
V for Victory 2	66,-E	
V for Victory 3	* 78,-H	
Viking Fields	78,-H	60,-H
War in the Gulf	*** 69,-H**	*** 65,-H**
Warhead		25,-H
Waterloo		19,-D
Wild West World	54,-D	
CD-ROM WC+Ultima 6	42,-E	
Wing Commander	42,-H	36,-E
Wing Commander DV		78,-D
Wing.Comm Edition	84,-H	
Wing Commander 2	78,-D	
WC 2 Special Op.1	42,-H	
WC 2 Special Op 2	42,-H	
WC 2 Speech Acc.	42,-H	
Wolfpack		28,-H
Wordtris	66,-D	
X-Wing	**66,-E**	
X-Wing DH	84,-H	

* bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar E = englische Version D = Spiel ganz in Deutsch H = Handbuch in Deutsch R = Restposten• Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten • Preisliste (für Amiga, PC und C64) gegen frankierten Rückumschlag
Versandkosten: 7,-. Ab 250,- ohne Versandkosten. Ausland (nur Vorkasse) 12,-. Ab 400,- ohne Versandkosten • Lieferung per Vorkasse: Bar, EC-Scheck bis 400,- oder V-Scheck
Bei V-Scheck Lieferung erst nach Gutschrift • Nachnahme zusätzlich 5,- Nachnahme-Gebühr + 3,- Zahlkartengebühr • **Kein Ladenverkauf• Abholung nach vorheriger Bestellung und Absprache möglich**

Thomas Pfister, Ludwig-Mond-Straße 52, 3500 Kassel, Tel. 0561-24453: Ab 1.7.93 neue Postleitzahl: 34121 Kassel

THOMAS PFISTER • SPIELEVERSAND • LUDWIG-MOND-STR.52 • 3500 KASSEL

rutscht zu sein. Ich fand Leserbriefe vor, die an politische Diskussionen erinnerten (Sicher müssen solche Themen diskutiert werden, aber doch wohl nicht in einem Computermagazin.).
Was mich aber am meisten ärgerte, waren die Cheats, die im "Secret Service" standen. Der Tip zu "Deliverance" wollte selbst nach einer halben Stunde zäher Versuche immer noch nicht funktionieren, und der Cheat zu "Wing Commander" war der reine Hohn. Zwar gibt es einen Cheat für Amiga, der ähnliches bewirkt, dieser heißt aber auch anders. Und für solche falschen Angaben bekommen die Schreiber auch noch Geld?!? Es ist klar, daß Ihr nicht wissen könnt, ob die eingeschickten Cheats stimmen (Überprüft Ihr die Einsendungen? Falls ja, alle oder nur Stichproben?).
Auf Seite 133 kam ich dann wieder einmal an eine megakniffelige Preisfrage – hui –, die mich wahrscheinlich noch einige Zeit beschäftigen wird (Ich hoffe, sie bis zum 30. April lösen zu können.). Bis dahin seid Ihr mein Gequassel auf jeden Fall erst einmal los.
Zum Schluß habe ich aber sogar noch ein paar gute Dinge zu eurer Zeitung zu sagen:
Die Feedback-Splitter waren sehr gut.
Die CDs und T-Shirts im Bazar auch nicht schlecht. (Warum gibt es die T-Shirts alle nur in Größe XL?)
Wie Ihr "Barbie" für den GameBoy runtergesaut habt – Spitze!!! (Immer feste auf die Konsolen!)
Die Club-Seiten – sehr nützlich!!! (Werde gleich nach diesem Brief an einen Club schreiben.)
PS. Falls dieser Brief nicht abgedruckt wird, weiß ich, was mit kritischen Leserbriefen passiert.

The Man without arms and a big electrical penguin on his left shoulder

(Anm. d. Red.: Auch kritische Leserbriefe werden veröffentlicht, wie Du gerade bemerkst. Inhalt: Komisch, ich dachte eigentlich, man kauft sich die ASM, um über das Neueste am Softwaremarkt informiert zu sein. Ich hatte in grauer Vorzeit nur 'nen C64 und habe trotzdem alles gelesen, weil die meisten Spiele (damals jedenfalls) irgendwann auch für mein System rauskamen.
In diesem Zusammenhang noch ein Wort zu PC-Spielen: Immer wieder wird uns vorgeworfen, wir würden bewußt andere Rechner unterschlagen. Tatsache ist aber, daß die meisten Adventure-, Strategie- und Simulationsneuheiten zunächst (!) auf dem PC und DANN auf anderen Rechnern releast werden. Lediglich im Action-Bereich haben Amiga und natürlich die Konsolen die Nase vorn.
Bewertung: Dann schau doch bitte mal an den Anfang des Tests. Selber Pappnase. Das mit der Schwierigkeitsstufe ist so 'ne Sache. Da hängt vieles vom Geschick des jeweiligen Testers ab. Es wäre also ein rein subjektives Urteil, das viele ganz anders sehen könnten.
Secret Service: Tips & Tricks werden bei uns – sofern es zeitlich irgendwie machbar ist – sehr wohl überprüft, und sie "laufen" auch. Zu beachten ist allerdings auch das Computersystem! Wir wollen nicht abstreiten, daß sich ab und zu mal ein Fehler unbemerkt einschleichen kann. In diesem Fall gibt's dann anschließend kiloweise Asche auf unser Haupt und eine Woche keinen Nachtisch.
T-Shirts: Ich bin 168 cm groß und wiege (geschätzte) 64 kg, bin also relativ schlank. T-Shirts müssen locker sitzen, sonst sieht man ab einem gewissen Alter einen leichten Bauchansatz (grummel). Meine T-Shirts sitzen ALLE locker, weil ich selbst nur XL trage. Die Frage nach meinem eigenen Leibesumfang möchte ich hier allerdings nicht näher ausführen...
Bei der "Dogfight"-Preview hat sich Marcus geringfügig vertan. Tatsächlich stehen dreierlei MIGs zur Verfügung: eine MIG-15, eine MIG-21F "Fishbed" und eine MIG-23S "FloggerB". 'Tschulligung!
Was die Kritik am Feedback angeht: Du hast Dir soeben jede Menge Feinde gemacht. Wetten, daß?
kate)

Peterchens Mondfahrt

Hebt den (die? das?) Editorial aus der ASM 5/93 in den Himmel der Standardlektüre für werdende Journalisten...
Peter Schmitz scheint ja – wenn er solche Sachen schreiben kann – die Genialität meiner Mutter, meines Lieblingsfernsehsenders und mir zu vereinigen.
Wer sich seine Premiere in der ASM mal genauer anschaut, wird feststellen, daß sich der Mann sogar Gedanken gemacht hat, was er für Witze schreibt (so von wegen "Wetterlage" und "Farawaya"...).
Weg mit Yuppie Mats (siehe Editorial-Foto 4/93, uaah!), weg mit Brillenputztuch Uli (eigentlich schade; aber gut, wir werden's überleben). Her mit Mai-frühlingsfrischen Ideen, wie dem Feedback-Team (klatsch, jubel) und der Integrierung der Konsolen in den Rest des Heftes (Fremdwörter hab ich drauf...liegt wohl an meiner Geschichtslehrerin).
Eigentlich wollte ich ja in diesem Brief die "Neuen" nicht mit den "Alten" vergleichen, trotzdem tue ich's. Ihr seid BESSER, FRISCHER, NEUER! Macht so weiter, und laßt Euch nicht von irgendwelchen konservativen Miesmachern den Stil versauen.
Und jetzt noch ein paar Sabbereien in "Kurzform":
1. Ich bin doch toll, oder!?
2. Hey Peter! Wenn du mir sagst, wann Du Geburtstag hast, schenke ich Dir 'nen "Stoppt die Unfallgefahr!"-Aufkleber für Dein Motorrad.
3. Ich knuddle Euch ja schon in meinen 16 Megahertzen... Höhö... damit ist ja wohl der neue Witz des Monats gekürt!
4. Jetzt werde ich mein Abo doch behalten.
5. Ihr solltet auf die Tips Eures Retters (5/93, Seite 30) hören, er hat Recht...
6. Ich bin verrückt.
7. Zur Frage auf Seite 32: Das W ist natürlich DER Buchstabe des Monats. So wie in ASW (ausgespülter Buchstabensuppen-Wok). Wenn man nämlich das M von ASM umdreht, bekommt man W; also ASW. Krieg ich jetzt 'ne Tüte Buchstabensuppe?
8. Und wenn dieser Brief nicht mehr in 6/93 reinkommt, sabotiere ich die gesamte Buchstabensuppenproduktion der Welt.
Jetzt ist genug geschleimt und gesabbert, ich grüße noch alle Waschmittel-Werbung-Fans und meinen Lieblingsschal Harald.

Kilian alias Ratzepi&&el/ Rumpelstielzchen

(Anm. d. Red.: Also... – erst mal danke für die vielen Blumensträuße, was die Schmeichelei in puncto Editorial und so angeht. (Ach ja: DAS Edi...) Wahrscheinlich freut sich jeder, der das Schreiben liebt und vom Schreiben lebt, darüber, wenn sein Gestammel auch mal bei irgend jemandem angekommen ist.
Bevor jetzt aber andere Leser in den Feedback-Krieg ziehen mit Transparenten wie "Weg mit dem Gestrüpp auf Beinen!", "Wir wollen Mats!" oder "Bringt uns Uli wieder!", möchte ich eins klarstellen: Ich finde, daß die "alte Garde" eine ***prima*** *ASM gemacht hat, und ich halte mich in keiner Weise für schöner, klüger oder cooler als Mats. Eine Schreibe ist immer Geschmackssache – dem einen liegt eher diese, dem anderen jene. Wichtig ist nach meiner Meinung, daß jeder, der schreiben will, wirklich "echt" ist und nicht versucht, andere nachzuahmen. Unsere "neue" ASM-Mannschaft hat sich mittlerweile ganz gut zusammengerauft, und ich freue mich, wenn Ihr als Leser uns eine Chance gebt – unter anderem natürlich auch die Chance, unsere eigenen Fehler zu machen.*
Für die 6'93 hätte Dein Brief nicht mal mehr als Beihefter Chancen gehabt. Als Faustregel

gilt: Beiträge, die bis Ende der ersten Woche des Monats X bei uns eingehen, können noch in der Ausgabe X+2 erscheinen. Das hängt mit der entsetzlich komplizierten Art und Weise zusammen, auf die alle Dinge im Kosmos miteinander verknüpft sind, und hat natürlich auch ein ganz kleines bißchen was mit so profanen Dingen wie Redaktionsschluß, Drucktermin und Produktionszeiträumen zu tun.
Und jetzt noch ein paar Kurzwaren:
1. "Toll" ist ein traditionsreiches deutsches Wort und bedeutet ursprünglich soviel wie "verrückt, übergeschnappt, abgedreht". Wie wär's mit "Tolldreist"?"
2. Aufbepper kommen mir nicht aufs Mopped, trotzdem danke für das Angebot. Geburtstag? Hmmm – ich habe ein Mindesthaltbarkeitsdatum, wenn Dir das was nützt. Bloß ist diese Frist bald abgelaufen, also sollte ich vorher vielleicht noch ganz schnell irgendwas Vernünftiges tun...
4. Sehr verbunden! Hast Du nicht vielleicht noch 3000 Geschwister oder andere nahe Verwandte?
5. Mal sehen.
6. Siehe 1.
7. Falls die Verniedlichungsform von "Wok" etwa "Wookie" sein sollte, darfst Du die Buchstabensuppe, die Du Dir damit eingebrockt hast, beim Wettessen mit Chewbacca an Bord des "Millennium-Falken" auslöffeln.
Richte bitte Deinem Schal Harald freundliche Grüße von meinem Hosenträger Rüdiger aus.
sz)

Nummerngirl

Als erstes dürft Ihr mir mal gratulieren, denn ich habe mir freiwillig (!) ein ASM-Abo zugelegt. (Vielleicht kann ich so das Bestechungsgeld sparen.)
So, nun aber zu den wichtigen Dingen:
1. Da wären z. B. eure vielen "ö's"!! Ich dachte, Uli hätte die "Xe" abgeschafft, oder nicht?!
2. Thema Raubkopien: Ich verrate Euch mal was: Ein halbwegs normalverdienender Jugendlicher mit 17 Jahren bezieht sein knappes Budget (bei mir 70 DM) von seinen Alten. Ein Spiel kostet ca. 100 DM, CDs ca. 30 DM, und außerdem habe ich auch noch andere Hobbies. Jetzt die Frage an Euch: Wer soll den Mist bezahlen? Hier mein Vorschlag: Wenn die Spiele-Preise sinken, dafür aber mehr Leute die Spiele kaufen, gäbe es auch weniger Raubkopierer (oder verbietet das die Polizei, weil sie dann ein paar Leute entlassen muß?). Versteht mich nicht falsch, denn die Spiele haben sicher ihren Preis, aber wäre das nicht eine Möglichkeit?
3. Tod allen Amigianern! Die glauben doch alle, ihr Brotkisten-Nachfolger könnte mit einem PC mithalten. Guter Witz! Die ganz neuen Amigas sind ja noch auszustehen, aber der Rest... übrigens befürworte ich die Idee, einen "Jetzt-zerfleischt-euch-mal"-Streitartikel zu bringen.
4. Zu dem blöden Foto: Mein Gott Leute, schlagt euch nicht deswegen tot. Die Frau war ja nicht mal nackt, und besonders gut sah sie auch nicht aus.
5. Wer kennt die Nummer von Tracy? Ich bin schon ganz verzweifelt!

Death Angel

(Anm. d. Red.: Das mit den "Ös" ist vor langer Zeit in einer weit entfernten Galaxis schon einmal erklärt worden. Wir wollen keine Fäkalien im Heft haben (schon wegen des Geruchs), daher werden die entsprechenden Formulierungen rekonstruierbar entstellt.
Mann, was bin ich froh, daß Du Amigianer und nicht Amiganer geschrieben hast. So wird es nicht zu einem wütenden Aufschrei ganzer Userscharen kommen, denn es fühlt sich ja keiner angesprochen.
Tracy? Etwa Dick Tracy? Keine Ahnung, ich kann Dir aber die Nummer von Wayne sagen (siehe unten).
kate)

Shareware

Bis heute dachte ich, Eure Zeitschrift wäre das letzte Magazin, daß nicht PC-hörig ist. Was mich aber zu meinem Meinungswechsel bewogen hat, ist Euer Bericht über Shareware-Spiele in der aktuellen Ausgabe.
Ich kann mich nämlich daran erinnern, daß Ihr schon einmal über solche Programme für den PC berichtet habt. Wäre da nicht ein entsprechender Artikel über PD- und Shareware-Games für den Amiga an der Reihe? Da mein Amiga noch eine PC-Karte beherbergt, habe ich (zwangsläufig) auch ein paar Shareware-Spiele für MS-DOS gesehen und behaupte, daß die Amiga-Gegenstücke qualitativ weitaus besser sind.

Christian

(Anm. d. Red.: Jau, mag zumindest teilweise sein. Bislang hatten wir bloß noch keinen Fachmann für diese Szene, was sich nun geändert hat. Wir geloben also Besserung, und damit Du siehst, daß wir's ernst meinen, bringen wir im nächsten Heft einen ersten ausführlichen Beitrag über PD- und Shareware-Spiele auf dem Amiga. Weitere sollen folgen.
sz)

Diverses (zu Leserbriefen aus der 5'93)

Na, da hamma ja wieda 'n Thema jefunden jetan. Die ASM macht doch glatt zu 'ner Porno-Zeitschrift vakommen tun! Ihr habt Sorgen!... Ich bin 17 und hab' keine Freundin. ICH muß mir Sorgen machen. Im übrigen ist die Frau in der 3/93 WEEEIT von dem entfernt, was ich mich als erotisch zu definieren trauen würde.
Ist schon interessant, wie viele verschiedene Amigas man auf den Markt werfen muß, um Vergleiche zwischen PC und Amiga zu schüren. Mal sehen, was der nächste Meisterstreich von Commodore ist...
Von den Live-Fotos des Zerfleischartikels hätte ich gerne je 2 Abzüge. Nun zum nächsten. Ich bin stolz darauf, Leser einer Computerzeitschrift zu sein, deren restliche Leserschaft sich derart ernst mit zeitpolitischen Themen wie Rassismus und Fremdenhaß auseinandersetzt. Wirklich. Vertrauen Sie mir. Zur Frage von P.A.R.G.A.N: Da ich von Natur aus ein unheimlicher Schwitzer bin, würde ich in einer entsprechenden Situation wahrscheinlich wegschauen. Was soll man auch tun?? Man ist genauso hilflos wie die Person, die angegriffen wird. Man müßte schon alle Umstehenden mobilisieren. Das mach mal.
Und jetzt zu Ihr Retter (oder Unserem Retter?). Das ist der Tropfen, der dem Faß die Krone ins Gesicht schlägt. Endlich jemand, der den Kern der Sache auf den Kopf trifft. Aber der ASMman gefällt mir. Macht doch daraus einen Wettbewerb: ASMman gegen das Yalprewop-Monster aus der Tiefe IV, oder ASMman und die schleimigen Buchstaben aus dem Weltraum III, oder ASMman und sein Mündel retten Obervolta LXXVIII, oder...
Wer das W ist, ist wohl klar: der Wahnsinn, dem wir alle anheimgefallen sind.
Geil, jetzt weiß ich, was Ihr für Musik hört. Sehr wichtig. Was ist denn Euer Lieblingsge'&/%$"& (zensiert).
Jaja, Michael Lange. Sega und Nintendo sind die Reinkarnation des Bösen. Sicher.
Zeig mir mal deine Adreßkartei.
So, das war's. Und wenn ihr diesen Brief nicht drucken tut, mach ich ihn alle 2 Wochen noch mal neu schicken tun, bis ihr ihn drucken tut.
PS. Wie heißt das Mädchen auf Seite 56 (5/93)? (Schmacht...)

Der Frosch, der so gern Cannabis kaut

(Anm. d. Red.: W ist WAYNE. Kennst Du Wayne? Die Frage geht an alle anderen weiter. Wir haben das Mädchen auf S. 56 gefragt, wie es heißt, aber es hatte den Mund gerade voller Kaugummi und konnte uns deshalb nicht antworten. So ist das Leben!

Gewinnspiel - Wie ??? - Ganz einfach

Zählt die im linken und rechten eingerahmten Feld aufgeführten Verkaufspreise zusammen. Schreibt die Gesamtsumme auf eine Postkarte. Unter den richtigen Einsendungen verlosen wir 10 mal ein Computerspiel nach Wahl aus diesem Inserat. Spiel und Computertyp bitte mit angeben. Annahmeschluß ist der 30.07.93. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Und nun ran an den Speck

Unsere Julibonbons:		Amiga	IBM
Eishockey Manager	DV	64,95	69,95
Gunship 2000	DA	x66,95	
Ringworld	?		x66,95
Chuck Rock 2	MA	46,95	
D - Day	DA	79,95	

Titel		Amiga	IBM
X - Wing	DA		74,95
Ultima 7 Part 2	DV		72,95
Arabian Nights		44,95	
Veil of Darkness	DV		74,95
Whales Voyage	DV	54,95	69,95

Und hier ein Auszug aus unserer Versandliste (über 900 Titel)

Titel		Amiga	IBM
1869	DV	62,95	74,95
Aces of the Pacific	DA		64,95
Aces of the Pacific Mission	DA		44,95
Assasin	MA	44,95	
B-17 Flying Fortress	DA	64,95	
Bundesliga Manager Pro 2.0	DV	62,95	62,95
B.C. Kid	MA	44,95	
Burning Steel	DV		77,95
BAT 2	DV	69,95	74,95
Body Blows	MA	x47,95	
Comanche	DA		79,95
Combat Air Patrol	MA	x59,95	
Caesar	DV	54,95	64,95
Creepers	MA	59,95	79,95
Das schwarze Auge	DV	69,95	74,95
Dune 2	?	x52,95	
Dogfight	DV		89,95
Darkseed	DV	59,95	69,95
Der Patrizier	DV	64,95	74,95
Desert Strike	DA	54,95	
Elysium	DV	x49,95	62,95
Epic	MA	57,95	59,95
Entity	DA	67,95	
Eye of the Beholder 3			67,95
Fantastic Worlds	DA	69,95	74,95
Flashback	?	x57,95	x59,95
Formula One Grand Prix	DA	69,95	84,95
Harrier Jump Jet	DA		89,95
Hannibal	DV	x	76,95
History Line	DV	74,95	74,95

Titel		Amiga	IBM
Hook	DV	47,95	59,95
Inca			74,95
Indi 4 Adventure	DV	74,95	84,95
Jonathan	DV	77,95	77,95
Jordan in Flight	DA		69,95
Kings Quest 6	DV		74,95
KGB	DV	49,95	59,95
Legend of Kyrandia	DV	59,95	59,95
Legend of Valour	DV	77,95	77,95
Lemmings 2	MA	59,95	74,95
Liverpool	MA	47,95	x47,95
Lotus Comp. 1/2/3	MA	49,95	
Lionheart	MA	49,95	
Populous 2 Plus	DV	64,95	
Reach for Skies	DV	49,95	59,95
Rome AD 92	DV	59,95	62,95
Space Quest 5	DV		64,95
Sensible Soccer 92/93 (N.Vers.)	MA	46,95	x54,95
Super Hero	MA	57,95	
Streetfighter 2	MA	49,95	x54,95
Strike Commander	MA		82,95
Strike Commander Speech			34,95
Spaceward HO!	DV		77,95
Tony L.R.Baseball 2			62,95
Transarctica	DA	49,95	52,95
The Humans		49,95	49,95
The Humans Data	?	34,95	34,95
The Chaos Engine	MA	44,95	
Task Force 1942	DA		89,95
Xenobots	DA		x72,95

Telefon : 0281 - 31641 o. 31642

L. Geratz, Papenweg 15, 4230 Wesel 16

Mo. - Fr. 10 - 18 Uhr

nur Versand !!! (neu 46487 Wesel)

Die mit x gekennzeichneten Titel waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig.
Programme für Atari ST und CD - Rom auf Anfrage !!
Liefer und Zahlungsbedingungen: Inland 9,90 zuzüglich Nachnahmegebühr
Ausland nach Vorkasse Versandkosten 18,-
Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

Schade übrigens, daß Du Deine Frage an uns selbst zensiert hast. Aber wir wissen auch so, was Du meintest, und sind einer Meinung: §%$/§Z!

kate)

Kriegserklärung

Ich muß Euch wirklich loben. Die ASM-Ausgabe, die hier vor mir liegt (5/93), ist bereits die zweite, die mir durch Abo 5 Tage vor dem offiziellen Erscheinungstermin vorliegt. Dafür verdient Ihr (oder die Post) ein dreifaches "Hoch-soll'n-se-leben"!!

Die Idee, die Briefe von der ganzen Mannschaft beantworten zu lassen ist auch nicht schlecht.

Nur, was 'sz' auf Ole Hornauers Brief erwiderte, also wirklich.... Das war eine glatte Aufforderung zum Krieg. Okay, war nicht ernst gemeint. Eine Frage hätte ich an alle, die entweder einen PC oder einen Amiga haben und den Amiga-PC-Krieg auslösen wollen: Können denn nicht beide Computer und deren User friedlich (!!!) nebeneinander existieren? Nehmt zum Beispiel mich: Ich habe einen Amiga, und einige meiner Freunde haben PCs, aber wir vertragen uns trotzdem. Jeder Computer hat seine Vorteile, manchmal benutze ich sogar noch meinen guten alten C-64, oder aber ich spiele 'Asteroids' auf dem uralten Atari 800!! Deswegen bin ich der Ansicht, daß man nicht alles verallgemeinern darf und rufe hiermit die verfeindeten Parteien im PC-Amiga-Krieg zu einer Friedenskonferenz auf, die nach Vereinbarung eines Termins im Feedback der ASM abgehalten wird. Wenn es doch zum Eklat der beiden Gegner kommen sollte, bei der der Game Boy als lachender Dritter übrigbleibt, habe ich ein reines Gewissen. Ich habe mein Möglichstes getan.

Eine letzte Frage habe ich noch: Welche Postleitzahl bekommt Ihr nach dem 1. Juli? Doch nun ist Schulz, und möge die Macht mit Euch sein.

Badure S. Bollux

(Anm. d. Red.: Hihi. Beifall! Unsere neue Postverleitungszahl ist die 37269, falls Dein Schreiben uns am Hessenring 32 erreichen soll. Wenn Du es vorziehst, unser Postfach 1870 mit Papier zu füllen, nimm die 37258. Willst Du keins von beiden, entscheide Dich für die 0815. Neee – zugegeben, der war wirklich nicht so doll.

sz)

Nostalgie

Mein Brief läßt sich in drei Unterpunkte einteilen (da hat's der Antwortende leichter!):

1) Nostalgic Feelings... Ich lese die ASM seit der Ausgabe 11/87, und mit Ulis Abgang in Ausgabe 5/93 ist nunmehr keiner (!) der einstigen Redaktion mehr in Eurem Team! Schade oder der Lauf der Dinge?? Manfred Kleimanns Ausstieg vor einiger Zeit tat ähnlich weh wie der von Bernd Zimmermann. Frühere Redakteure wie Martina Strack, Frank Brall (damals Fotograf und Gralshüter der Schachecke), Otti Schmidt (der Baller-König, you remember?), Astrid Ruuben und Thomas Brandt sind schon beinahe in Vergessenheit geraten. Auch später Dazugestoßene wie Thorsten Oppermann, Klaus Vill und Thorsten Blum, freie Mitarbeiter wie Stefan Swiergiel (war sogar Chef des Secret Service), Peter Braun, der nachnamenlose "philipp" oder später Dirk Fuchser verschwanden spurlos aus dem Impressum. Die letzte Redakteursgeneration ("Cruise", Eva Hoogh, Sandra Alter, Guido Alt, Lars Rückert, Mats und naturlich A-Man) fehlen uns genauso wie "Gastschreiber" wie z. B. Gabi Straube, die nur kurz dabei waren. Und wo steckt Spielhöllen-Spezi Michael Suck?? Sicher habe ich ein paar wichtige Mannen und Frauen vergessen. Könnt Ihr, die "neue" ASM-Redaktion, nicht mal berichten, ruhig auch etwas ausführlicher, was aus den Leuten geworden ist? Laßt die Oldtimer, die ja schließlich gehörig an der Entwicklung der ASM mitgebastelt haben, wenn sie wollen, vielleicht einmal selbst ein paar Zeilen schreiben (ASM-Inside-ähnlich in Form einer Serie?), wie es ihnen geht, was sie von der neuen ASM halten usw. Das würde, denke ich, viele langjährige Leser, die deren Berichte begeistert gelesen haben, sehr freuen, meint Ihr nicht? Bitte!

2) In besagter Ausgabe (11/87) und zu der Zeit überhaupt habt Ihr (bzw. Eure Vorgänger) meines Erachtens 'ne Ecke mehr Spiele getestet! Ist es richtig, daß heutzutage weniger Spiele auf den Markt kommen (wahrscheinlich war damals noch mehr Müll dabei...)?

3) Ich als Filmspezialist muß sagen: Löblich, daß Klaus Trafford seit kurzem des öfteren auf Filmthemen eingeht (Michelle Pfeiffer, Dracula, demnächst hoffentlich James Bond). Filme sind schon oft Vorlagen von Computerspielen gewesen und werden es auch immer bleiben. Deshalb finde ich diese Entwicklung sehr positiv, zumal die Berichte gut recherchiert und fachmännisch aufgezogen sind. Thank you!

Das wär's – vielleicht melde ich mich mal wieder, wenn Peter Schmitz als letzter der heutigen Redaktion abwandert (etwa zur Jahrtausendwende, denke ich...)!

(ohne Unterschrift)

(Anm. d. Red.: Zu 1) Michael Suck ist und bleibt weiterhin freier Mitarbeiter. Da er aber – so ganz nebenbei, versteht sich – auch noch ein Studium absolviert, kann er nicht immer so viel schreiben wie wir anderen, weil ihm dann einfach die Zeit fehlt. In den Semesterferien ist er aber feste dabei. Baller-Otti sitzt noch immer hier im Gebäude, ist aber inzwischen Chefredakteur der (brandneuen) PC-Aktiv, testet zwischendurch aber auch mal für uns. Viele Ehemalige sind bei Softwarefirmen gelandet, andere blieben dem Redakteursberuf treu oder haben sich selbständig gemacht. Nostalgie ist was Schönes, aber wichtiger ist doch, daß man die Leute kennt, die JETZT dieses Blatt machen, oder nicht?

Zu 2) Stimmt nicht ganz, denn die Zahl der getesteten Spiele variiert von Monat zu Monat – je nachdem, wieviel eben neu herauskommt. Insgesamt gesehen, haben wir in den letzten drei Jahren mehr getestet als in den drei Jahren davor.

Zu 3) Ein ganz persönliches Dankeschön!! Ich wollte jetzt noch etwas dazu schreiben, aber – mir fehlen einfach die Worte. Und das ist bei mir sehr selten.

kate)

(Anm. d. Red. – zum letzten Satz: Stimmt.

sz)

Der Neue

Peter, Du bist also der Neue. Ich werde mich wohl erst an Dich gewöhnen müssen, aber ich wünsche Dir bei Deiner neuen Aufgabe viel Erfolg!!!

Nörgeln muß ich allerdings jetzt schon: Warum gibt es keinen Konsolenteil mehr??? Ich habe ja überhaupt keine Übersicht mehr. Der Konsolenteil muß wieder her, ich halte nicht besonders viel davon, ihn einfach so unterzumischen. Es werden sich ja sowieso wieder die ganzen Computerbesitzer aufregen. Bitte, beherzigt meinen Vorschlag.

Jetzt allerdings was ganz anderes (kürzt das bitte nicht weg, es ist mir sehr wichtig). Es geht um den Leserbrief von Michael Lange (5/93). Er redet von einer Verbindung der Computerbesitzer gegen die Konsolisten, und man sollte den "Angriff" (ha, ha!) der Spielkonsolen abwehren. Und Sega und Nintendo haben auch noch die Frechheit, die Lizenzen für Sonic- und Mario-Spiele nicht herauszurücken! Oh Mann, so viel Schwachsinn auf einmal kann auch nur ein stolzer Amiga-Besitzer runterrasseln. Sollen die genannten Firmen vielleicht auch nur noch für den Amiga produzieren, ja? Wenn Du unbedingt solche Spiele spielen willst, mußt Du Dir wohl oder übel eine Konsole kaufen, ganz einfach! Ansonsten hältst Du besser Deinen Rand! Und noch etwas zu Deiner Schätzung der

SOFT & SOUND ist jetzt offizieller AdLib-Distributor.
Händleranfragen an die Zentrale Düsseldorf erwünscht.

1. SENSATION DES MONATS!

Laserwave Supra 16 Soundkarte, 399,--/ *28,-- mtl.
zwei der besten Soundkarten auf einer Karte,
Soundblaster 16-Bit und Microsoft-Soundsystem comp., oder als
Kit mit Mitsuni CD-Rom LU 005 S, 798,--/ *32,-- mtl.
Multi-Session-fähig, 16-Bit Controller, Foto-CD-tauglich

2. SHOPPEN SIE MIT!

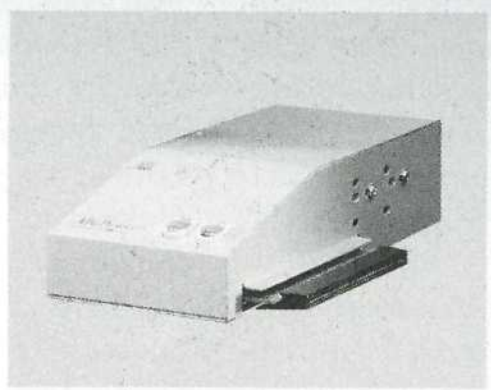
Für alle, die sofort kaufen wollen:
***Einfache und zeitgemäße Ratenzahlung jetzt auch auf dem Versandweg möglich!**
Die Finanzierung erfolgt über die Hausbank, der effektive Jahreszins beträgt immer 15,4%.

Bi-Turbo Systeme und Speichererweiterungen Amiga 500 und 2000

Bi-Turbo System 68020,32-Bit RAM mit 1MB	499,--/ *29,-- mtl.
Bi-Turbo System 68020,32-Bit RAM mit 4MB	699,--/ *31,-- mtl.
Bi-Turbo System 68030,32-Bit RAM mit 1MB	799,--/ *32,-- mtl.
Bi-Turbo System 68030,32-Bit RAM mit 4MB	999,--/ *34,-- mtl.
Speichererweiterung auf 2,5MB	179,--
Speichererweiterung auf 2,5MB mit Uhr	189,--
Festplatten für Amiga 500:	
130MB 0MB RAM (bis 8MB optional)	799,--/*32,-- mtl.
210MB 0MB RAM (bis 8MB optional)	999,--/*34,-- mtl.

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten, alte Preislisten verlieren Ihre Gültigkeit, nicht alle Artikel oder Angebote sind in jeder Filiale erhältlich.

3. SCHNAPPEN SIE MIT!



A1200 Festplatte intern, 85MB, 16ms	nur 555,--/*29,--mtl.
AdLib-compatible Soundkarte	nur 49,90
Mediaconcept 2.0 Super D.J.Kit	nur 179,90
Soundblaster 2.0-compatible Soundkarte plus Boxen, Micro und Samplesoftware	
AdLib Gold 1000 High-End Soundkarte	nur 349,00
10 HD Disketten 3,5" fertig formatiert, Hardbox	nur 17,90
Gravis Joystick für den PC	nur 79,90

W-1000 Berlin 21
Oldenburger Str. 44
Ecke Waldenserstr.7
Tel.: 030/3962821
W-1000 Berlin 45
Osdorfer Str. 13
Tel.: 030/7126932
O-1034 Berlin
Boxhagener Str. 23
Tel.: 030/5892067
O-1071 Berlin
Rodenbergstr. 6
Tel.: 030/4491026
O-1330 Schwedt/Oder
Ringstr. 8
Tel.: 03332/31620
W-2000 Hamburg 76
Beethovenstr. 57
Tel.: 040/224633
W-2000 Hamburg 13
Beim Schlump 21
Tel.: 040/458115
W-2300 Kiel
Sternstr.18
Tel.: 0431/970046
W-2400 Lübeck
Wakenitz Str.7
Tel.: 0451/794345
W-2900 Oldenburg
Edewechter Land Str. 47
Tel.: 0441/501445
O-3014 Magdeburg
Braunschweiger Str. 104
Tel.: auf Anfrage
W-3180 Wolfsburg
Eichelkamp 5
Tel.: 05361/41818
W-3300 Braunschweig
Holwedestr. 10
Tel.: 0531/508231
O-3300 Schönebeck
Ahornstr. 11
Tel.: 0391/5615821
W-3340 Wolfenbüttel
Heimstättenweg 23
Tel.: 05331/61820
W-3400 Göttingen
David-Hilbert-Str. 2
Tel.: 0551/46563
W-3500 Kassel
Lange Str. 81
Tel.: 0561/39463
W-4000 Düsseldorf 30
Gneisenaustr. 1
Tel.: 0211/4910187
W-4040 Neuss
Hamtorstr. 20
Tel.: 02131/278967
W-4050 Mönchen-gladbach
Neusser Str. 210
Tel.: 02161/601556
W-4100 Duisburg 1
Ulrichstr. 2-4
Tel.: 0203/21084
W-4150 Krefeld
Kölner Str. 485
Tel.: 02151/300409
W-4220 Dinslaken
Friedrich-Ebert-Str.93
Tel.: auf Anfrage
W-4250 Bottrop 1
Essener Str. 6
Tel.: 02041/21973
W-4300 Essen 1
Moltke Str. 36
Tel.: 0201/207629
W-4330 Mülheim
Delle 47
Tel.: 0208/390370
W-4400 Münster
Ferdinand Str. 8
Tel.: 0251/278515
W-4440 Rheine
Auf dem Thie 8
Tel.: 05971/2219
W-4500 Osnabrück
Petersburger Wall 17
Tel.: 0541/586809
O-4500 Dessau
Kavalierstr.9
Tel.:0340/213109
W-4600 Dortmund 50
Stockumer Str.420
Tel.: 0231/759786
W-4630 Bochum
Herner Str. 383
Tel.: 0234/531018

W-4800 Bielefeld
Schloßhofstr. 1
Tel.: 0521/138033
W-5000 Köln 1
Von-Werth-Str. 20-22
Tel.: 0221/121806
W-5000 Köln 41
Gottesweg 149
Tel.: 0221/446499
W-5300 Bonn
Schiefelings Weg 24
Tel.: 0228/625076
W-5400 Koblenz
Markenbildchen Weg 24
Tel.: 0261/31848
W-5500 Trier
Zuckerbergstr. 21
Tel.: 0651/40532
W-5600 Wuppertal
Friedrich-Engels-Allee 296
Tel.: 0202/81118
W-5760 Arnsberg-Neheim
Lange Wende 30
Tel.: 02932/1094
W-5800 Hagen
Bergischer Ring 5
Tel.: 02331/26774

W-5840 Schwerte
Friedenstr. 2
Tel.: 02304/2813
W-5880 Lüdenscheid
Schützenstr.2
Tel.: 02351/86 02 81
W-6000 Frankfurt-Bockenheim
Am Weingarten 11
Tel.: auf Anfrage
W-6300 Gießen
Bahnhofstr. 6
Tel.: 0641/71967
W-6330 Wetzlar
Altenberger Str.30
Tel.: 06441/54520
W-6520 Worms
Luisenstr. 10
Tel.: 06241/88444
W-6600 Saarbrücken
Mainzerstr.78
Tel.: 0681/638629
W-6630 Saarlouis-Fraulautern 3
Saarbrücker Str. 22
Tel.: 06831/88159

W-6650 Homburg
Karlsbergstr. 16/
Eingang La Baule Platz
Tel.: 06841/15142
W-6670 St. Ingbert
Ludwig Str. 14
Tel.: 06894/382850
W-6680 Neunkirchen
Bahnhofstr. 13
Tel.: 06821/26797
W-6690 St. Wendel
Bahnhofstr.12
Tel.: auf Anfrage
W-6720 Speyer
Wormser Landstr.24
Tel.:06232/49107
Fax:06232/49108,
Volker Franz
W-6750 Kaiserslautern
Fabrikstr. 32
Tel.: 0631/67411
W-6780 Pirmasens
Alleestr. 3
Tel.: 06331/75150
W-6800 Mannheim
Jungbusch Str. 3 /
Ecke Luisenring
Tel.: 0621/101203

W-7000 Stuttgart 40
Straßburger Str. 45
Tel.: 0711/874087
O-7033 Leipzig
Dreilindenstr. 17
Tel.: 0341/4787781
W-7500 Karlsruhe 1
Lessingstr. 5
Tel.: 0721/853360
W-7800 Freiburg
Lehener Str. 24
Tel.: 0761/287112
W-7850 Lörrach
Kreuzstr. 104
Tel.: 07621/49690
W-8520 Erlangen
Lange Zeile 82
Tel.: 09131/26658
W-8960 Kempten
Kronenstr. 33
Tel.: 0831/17762
O-9072 Chemnitz
Uhlandstr.20,Tel. auf Anfrage

Aktuelle Preisliste anfordern! Lieferung ab DM 50,-- versandkostenfrei!

Wenn auch Sie ein SOFT & SOUND Geschäft eröffnen wollen, rufen Sie uns an! Telefon: 0211 / 63 30 06

SOFT & SOUND Versandzentrale, Rethelstr.130, 4000 Düsseldorf 1, Tel: 0211/63 30 06, Fax: 0211/64 111 23
Ratenkauf auch auf dem Versandweg möglich. Versandzentralen demnächst auch direkt in den Niederlanden, Österreich, Schweiz und Polen

Feedback

Marktanteile: "ich tippe 50% Amiga". Weißt du, ich hätte ja gleich 80 oder 90% getippt, ha, ha, ha!!!
Also jedem seinen Computer oder seine Konsole, alles hat Vor- und Nachteile, gelle?

Nintendo-Man

(Anm. d. Red.: Danke für die guten Wünsche zum Einstieg. Übrigens: Mach Dir keine Gedanken – ich mußte mich auch erst an mich gewöhnen.
Nörgeln ist OK, aber der Konsolenteil in seiner abgeschlossenen Form scheint außer Dir nur sehr wenige Befürworter zu haben. Die Argumente für eine Integration waren auch schlagend, wie ich meine:
1. Bei Bedarf mehr Platz für wirklich gute Konsolenspiele
2. Eine faire Vergleichbarkeit von Konsolen- und Rechnersoftware
3. Kein Zwang mehr, auch bei Mangel an gutem Material partout soundsoviel Seiten Konsolenteil "vollkriegen" zu müssen
Außerdem kommt die allgemeine Einordnung besser der Tatsache entgegen, daß immer mehr Konsolengames echte Neuerscheinungen sind, die dann später auch auf Amiga und/oder PC umgesetzt werden. Daher: Sorry, wir haben Deinen Vorschlag gründlich durchgegrübelt, können ihm aber leider nicht folgen. Ich verspreche Dir aber, daß wir Dich durch besonders gute Tests von Konsolengames entschädigen. OK?

sz)

Personalkarussell

Alles, was an der ASM positiv ist, möchte ich in diesem Brief einmal beiseite lassen, da ihr dies ja schon einige Male geschrieben bekommen habt. Denkt also nicht, daß ich die ASM für das mieseste Machwerk der Welt halte, wenn Ihr nur Schlechtes darüber in diesem Brief findet!
Aber ich finde es doch schon merkwürdig, wenn sich bei der ASM das Personalkarussell immer schneller dreht. Bis 1991 konnte man sich darauf verlassen, daß Axel Gredé Herausgeber war, Manfred Kleimanns blasses Gesicht uns Leser immer begrüßte und daß Bernd Zimmermann, Ottfried Schmidt, Ulrich Mühl, Sandra Alter etc. gute Tests ablieferten. Doch danach gab man sich in der Redaktion quasi die Klinke in die Hand, bis schließlich auch der letzte Mohikaner des Teams, das bei der ASM 1986 anfing, nämlich "Uli", die Brocken hinwarf. Wieso eigentlich? Verlassen die besten Leute das sinkende Schiff? Wer bestimmt eigentlich, wer Chefredakteur ist, und aus welchem Grunde wurden M. K. und mats geschaßt?
Mich stört das alles deswegen, weil mir nicht nur die Tests wichtig sind, sondern auch die Leute, die die Spiele testen, weil doch jeder seine eigenen Vorlieben und seinen eigenen Schreibstil hat. Wenn man aber die Leute in der Redaktion kaum kennt, blickt man schließlich nicht mehr durch.
Was mich stört, ist der Stil, den Matthias Siegk, alias mats, in die ASM getragen hat. Statt Tests über eine DIN A 4-Seite gibt es seitdem nur noch zu jedem Test 800.000 Bilder und zwei Minispalten Text. Peter Schmitz scheint dies auch nicht ändern zu wollen, oder bestimmt er das überhaupt nicht? Ich habe ja gar nichts gegen Bilder zu den Tests, weil sie zur Begründung der Grafiknote beitragen können, aber wenn es dann so bunt wird, daß man sich vor lauter Bildern von dem Spiel gar kein "Bild" mehr machen kann, weil dem Tester gar kein Platz bleibt, alle Details zu beschreiben, dann erinnert mich das an die ASM-Ausgabe 3/87, in der es noch zehnzeilige Tests von C-16-Spielen gab, über die man danach auch kaum mehr wußte als vorher.
So verhält es sich beispielsweise bei dem Spiel "Valhalla" (ASM 3/93; S. 51): Man kann doch ein Adventure nicht in drei Minispalten beschreiben wollen, wobei natürlich das Bildchen mehr Platz verbraucht als der

ganze Text!! Wozu hab' ich eigentlich Lesen gelernt?
Was mir auch noch auf den Keks geht, ist die Flut von "Previews". Früher hieß die Rubrik einmal "Im Blickpunkt", und auch damals schon habe ich gemeckert, daß solche Vorschauen nur zu oberflächlichen Tests führen, die nur den ersten Eindruck wiedergeben, was sich natürlich heutzutage nicht geändert hat, nur weil die Rubrik jetzt anders heißt. Ja, ja, ich weiß; Ihr heißt ja schließlich AKTUELLER Software Markt und hechelt somit jeder Neuheit hinterher, aber reicht es denn nicht aus, wenn man in der NEWS-Rubrik das Spiel ankündigt und ein wenig beschreibt, um dann um so detaillierter darauf einzugehen, wenn das Spiel – und der Test – richtig fertig sind?
Auf jeden Fall wünsche ich der neuen ASM-Redaktion trotz allem viel Glück und dem neuen Chefredakteur Peter Schmitz eine längere Haltbarkeit als "mats".

Dimitrios Gotsis

(Anm. d. Red.: Uggh! Also, auch Dir erstmal einen ganz furchtbar herzlichen Dank für die guten Wünsche. Was es zu meinem Mindesthaltbarkeitsdatum zu sagen gibt, will ich hier nicht noch mal aufwärmen, zumal ich mich wie die meisten Dinge gut gekühlt noch am längsten halten dürfte.
Auch Mats ist im übrigen nicht etwa wegen Ablauf seiner Mindesthaltbarkeitsfrist gegangen, sondern aus eigenem Antrieb und mit seinen eigenen Gründen. Got it? Hier wird keiner geschaßt (es sei denn, er hätte silberne Löffel geklaut oder so was). Alle, die gegangen sind, taten dies, weil sie irgendwo anders hin WOLLTEN. Und von denjenigen, die jetzt redaktionell am Heft beteiligt sind, kennt JEDER die ASM schon längere Zeit – auch von den sogenannten Neuen.
Wir sind unter den deutschen Spielemagazinen zur Zeit das textlastigste. Das liegt unter anderem daran, daß wir als Schrift eine 10 Punkt Garamond "Condensed" nehmen, bei der man eklig viel Text auf eklig wenig Raum quetscht. Dem Zug der Zeit entsprechend, haben wir den Preview-Bereich ausgebaut – unter anderem deswegen, weil wir zur Zeit vorzügliches Material zur Preview bekommen. Die Gründlichkeit der Spieletests soll jedoch nicht darunter leiden, ich möchte sie eher noch verstärken. Es ist (leider?) so, daß im Spielejournalismus derjenige den "Stich" kriegt, der, wie es auf Militaristenchinesisch heißt, an "vorderster Front" steht und über die wirklich neuen Trends und Produkte etwas zu sagen weiß. Wir fahren da einen Kompromiß-Kurs und berücksichtigen auch Sachen, die sich nicht erst letzte Woche jemand ausgedacht hat.
Möchtet Ihr vielleicht mehr Stories à la "Mein Wing Commander und ich – ein packendes Psychodrama" lesen? Manchmal lassen sich nach einigen Wochen zähen Dauerspielens tatsächlich tiefere Infos zu einem Programm geben als nach der kurzen Zeit, die man für eine "normale" Review zur Verfügung hat. Wenn Ihr das wollt, bitte schreiben – wird prompt erledigt.

sz)

Griff in die Farbe

Ich erspare mir das übliche Blabla, wie schön die ASM ist. Doch möchte ich darauf hinweisen, daß ich diese gar nicht mehr sooo schön finde. Zunächst mal zum Papier: Ehrlich gesagt, das Papier war früher irgendwie "griffiger", die Schrift war früher auch besser lesbar. Ach ja, noch wat zu bemängeln: Die farbenfrohen Seiten könnt Ihr auch weglassen.
Und nun zu den besseren Seiten der ASM: Der Bericht über Sharewaregames war toll, der Bericht über den Mega-PC aussi (Franz.: auch). Gibt es überhaupt Sharewareanbieter in der Schweiz?
Die Idee mit dem Oldie zum Selberwählen ist Spitze (ich plädiere auf den All-Time-Classic

"Elite"). Der "Flop des Monats"-Testbericht war saaaahnemäßig (was die "Radmutter" allerdings mit "Spaßeshalber könnt Ihr dem Verkäufer den Vollmond zeigen" gemeint hat, schnalle ich heute noch nicht...). So, bevor mir diese Billig-Tinte noch ausgeht, schicke ich Euch einen herzallerliebsten Gruß nach Eschwege (wo liegt denn das?).

Mark from Mid-CH

(Anm. d. Red.: Man sollte die ASM eben mit Samthandschuhen anfassen und nicht mit bloßen Grabschgriffeln. Abgesehen davon haben wir sowohl Papier als auch Schriftbild schon eine ganze Weile. Sollte etwa an dem Spruch, daß Schweizer in mancher Hinsicht etwas langsamer sind, doch etwas dran sein?
Und das mit den farbenfrohen Seiten - wir können Dir die nächste Ausgabe ja zufaxen, dann ist sie nicht mehr so bunt.
Hey, die Radmutter nimmste gefälligst zurück, sonst bewerbe ich mich als Strip-Poker-Lady bei VTO.
Eschwege liegt an der schönen Werra, ca. 55 km von Kassel bzw. Göttingen entfernt (also am Vollmond der Welt). Das findet man sogar auf einer Landkarte, sofern sie Nordhessen enthält. (Das tun die meisten zumindest gegen Aufpreis.) Allerdings konnte ich im Atlas in der ganzen Schweiz keine Stadt namens MID finden...
Wir kennen keinen Shareware-Händler in der Schweiz, aber vielleicht weiß einer unserer Schweizer Leser mehr? Schreibt uns bitte, wenn Ihr eine Adresse habt.
PS: Speziell für die Schweizer Leser: Diese Antwort war freundlich, konstruktiv, augenzwinkernd, GAAAAANZ lieb und keinesfalls schweizerfeindlich gemeint, ja?
kate)

Ping Pong

Ich muß Euch leider gestehen, daß ich Eure Zeitschrift sehr unregelmäßig kaufe. Ich ziehe meist die Ping-Pong oder den Parlaments-Journalisten vor. Und ich muß auch gestehen, daß ich keinen blassen Schimmer habe, warum. Vielleicht könnt Ihr mir den Grund erklären?
Oberflächlich sehe ich keinen Grund dafür, denn Euer Layout ist ok (einziger Kritikpunkt: Alle behaupten, die Tests seien übersichtlich angeordnet, und Ihr sagt; "Stimmt ja gar nicht!" Irgendwo muß doch da wohl ein Mißverständnis vorliegen, oder?), das Feedback ist spitze und der Rest auch nicht von schlechten Eltern. Vergleicht doch mal einen Test von Euch mit dem langweiligen Geschreibsel der Ping Pong.
Bei Euch kann man sich totlachen und wird trotzdem super informiert, während die Ping Pong, die man nach dem Händewaschen wegen des schlechten Papiers nicht umblättern kann, Schlafmitteltexte verabreicht (Zu Risiken und Nebenwirkungen...) und dazu immer so bewertet:
LucasArts (Indy): +10% zur normalen Wertung,
Microprose: normal,
Sierra: -10%,
Blue Byte: +10%,
aus grafisch popeligen Spielen immer noch einen Spielwitz herauszieht und die VGA-Fotos auf Sierra-Amiga-Verpackungen anprangert, obwohl das doch jede Firma so praktiziert (jetzt erstmal Luft holen).
Also bitte ich Euch, mir schnell mit einem schlagkräftigen Argument oder auch einem psychologischen Trick zu beweisen, daß die ASM das ultimative Magazin ist, daß ich mir fortan jeden Monat kaufen sollte.

T.A.K. (A.T.K.)

(Anm. d. Red.: Tja, äh, also... – nein, ich hab's! Unsere Seiten schmecken einfach besser nach Vanille als die aller anderen Zeitschriften. Wenn das kein Arr... – kein Arko ... – ich meine Argho... – na ja, also kein Grund ist!
sz)



Thomas Baum

Nach Ablehnung aller Anträge auf Amnestie am 18. Mai 1960 geboren worden. Den üblichen Schulweg entlanggekrochen. Kaufmann und Programmierer gelernt und anschließend als Reaktor in die Amiga DOS eingestiegen. Seit Februar dieses Jahres endlich am Ziel aller Wünsche angelangt: Redakteur bei der ASM. Nicht verheiratet, keine Kinder, eine Katze und einen aufgeblasenen Amiga 500. Wartburgfahrer aus Protest gegen Materialfanatismus.

1 Welchen Hobbies gehst Du nach? Musik hören und machen, den Amiga peinigen, Lesen, Staunen, permanent unglücklich verliebt sein.
Welchen sicherlich nicht? Saufen, Prügeln, Massenveranstaltungen à la Rostock.

2 Welche Spiele magst Du? Rollenspiele, Adventures, Simulationen wie Sim Earth und natürlich Pinball Dreams.
Was für Spiele magst Du nicht? Alles, was auf den ersten und zweiten Blick an Krieg erinnert, dumpfe Ballerspiele.

3 Was liest Du denn so? Terry Pratchetts "Scheibenwelt", Tom Robbins, viel Science Fiction und Fantasy.
Was liest Du nicht? Wurfsendungen, Bildzeitung, dogmatische Literatur, dumme Liebesromane.

4 Welche Musik hörst Du gerne? Gothik und Dark Wave, Punk, eben alles aus der Indie-Ecke. Gelegentlich Gemäßigtes wie Big Country, Manfred Mann oder die alten Pink Floyd.
Wann kräuseln sich die Ohren? Bei Volksmusik, deutschen Schlagern, AC/DC, anmaßenden Texten (I'm every woman ...).

5 Welche Filme haben es Dir angetan? Terminator II (wegen der Tricks), Wenn die Gondeln Trauer tragen, alte Terence-Fisher-Horrorschinken, phantasievoller Ami-Klamauk (z.B. Immer Ärger mit Bernie).
Wo guckst Du weg? Bei RTL-Sex und Verwandten, Pornos, billigen Splattermovies und deutschen Klamaukstreifen.

6 Was hältst Du für die bedeutendste Errungenschaft der Menschheit? Den aufrechten Gang.
Und die größte Schande? Die Entwicklung der Dummheit parallel zur Intelligenz.

7 Was im allgemeinen magst Du? Meine Katze, Frauen mit braunen Augen, gute Videoclips, Diesel trinken und ablabern, Individualmenschen.
Was geht Dir auf den Geist? Mitläufer, verlogene Politiker, Doppelmoral, Langeweile.

V,mö = Vorbestellung möglich

	Amiga	IBM	Atari ST
1869 /dt	74,95	89,95	—,—
3D Construction Kit 2.0 /dt	129,00	129,00	V,mö
A-Train /dt	V,mö	99,00	—,—
Aces of the Pacific /dt	—,—	74,95	—,—
Aces of the Pacific Mission Disk. /dt	—,—	47,95	—,—
Aces over Europe *	—,—	74,95	—,—
Alien Breed Special Edition 92	24,95	—,—	—,—
Alone in the Dark /dt	—,—	94,95	—,—
Amberstar /dt	79,95	89,95	79,95
ATAC /dt	V,m ö	89,95	—,—
B17 Flying Fortress /dt	79,95	94,95	—,—
B.C. Kid /dt	49,95	—,—	—,—
Battle Isle + Data Disk. /dt	69,95	79,95	—,—
Betrayal at Krondor	—,—	V,mö	—,—
Bitmap Brothers Collection 1 /dt	54,95	64,95	54,95
Body Blows /dt	49,95	—,—	—,—
Bundesliga Manager Professional 2.0 /dt	72,95	72,95	72,95
Burning Steel /dt	—,—	89,95	—,—
Campaign /dt	66,95	74,95	66,95
Car and Driver /dt	—,—	79,95	—,—
Castles 2 /dt	V,m ö	79,95	—,—
Chaos Engine /dt	54,95	V,m ö	V,mö
Chuck Rock 2 /dt	V,m ö	—,—	—,—
Civilization /dt	79,95	94,95	79,95
Comanche /dt	—,—	94,95	—,—
Darkmere /dt	V,mö	V,mö	—,—
Das Schwarze Auge - Die Schicksalsklinge /dt	79,95	84,95	—,—
Der Patrizier /dt	74,95	89,95	74,95
Dogfight /dt	—,—	V,mö	—,—
Dune 2 /dt	V,m ö	66,95	—,—
Dungeon Master & Chaos strikes back /dt	66,95	—,—	66,95
Dynabiaster incl. 4-Spieler Adapter /dt	64,95	74,95	64,95
Dynatech /dt	59,95	74,95	—,—
Eishockey-Manager /dt	74,95	74,95	V,mö
El-Fish /dt	—,—	V,mö	—,—
Elite 2 /dt	—,—	V,mö	—,—
Elysium /dt	—,—	74,95	—,—
Empire Deluxe	—,—	84,95	—,—
Eric the Unready	—,—	64,95	—,—
Eye of the Beholder 3	—,—	V,m ö	—,—
F-15 Strike Eagle 3 /dt	—,—	94,95	—,—
F-16 Falcon /dt	34,95	—,—	34,95
F-16 Falcon Mission Disk. 1 oder 2 /dt	24,95	—,—	24,95
Falcon 3.0 /dt	—,—	94,95	—,—
Falcon 3.0 Mission Disk. /dt	—,—	59,95	—,—
Fire & Ice /dt	49,95	—,—	49,95
Formula 1 Grand Prix /dt	79,95	94,95	79,95
Gobliins 2 /dt	74,95	94,95	74,95
Gunship 2000 /d	79,95	94,95	—,—
Gunship 2000 Mission Disk. /dt	—,—	59,95	—,—
Hannibal /dt	72,95	84,95	—,—
Harrier Jump Jet /dt	—,—	94,95	—,—
Hired Guns /dt	66,95	84,95	—,—
Historyline 1914 - 1918 /dt	84,95	84,95	—,—
Inca /dt	—,—	99,00	—,—
Incredible Machine /dt	—,—	74,95	—,—
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	89,95	94,95	—,—
Jonathan /dt	87,95	87,95	—,—
King s Quest 6 /dt	—,—	84,95	—,—
Legend of Kyrandia /dt	66,95	66,95	—,—
Legends of Valour /dt	87,95	87,95	V,mo
Lemmings /dt	57,95	72,95	57,95
Lemmings 2 /dt	64,95	84,95	V,mö
Links 386 Pro /dt	—,—	94,95	—,—
Lionheart /dt	59,95	—,—	—,—
Lost Secret of the Rainforest	—,—	74,95	—,—
Lotus 1 - 3 Compilation /dt	59,95	—,—	59,95
Mad TV /dt	74,95	89,95	—,—
Mercenaries	—,—	79,95	—,—
Michael Jordan in Flight /dt	—,—	79,95	—,—
Might and Magic 4 /dt	—,—	89,95	—,—
Pinball Dreams /dt	49,95	V,mö	—,—
Pinball Fantasies /dt	59,95	—,—	—,—
Pinball Magic /dt	24,95	24,95	24,95
Pirates! /dt	59,95	—,—	59,95
Populous 2 /dt	66,95	79,95	66,95
Quest for Glory 3 /dt	—,—	74,95	—,—
Railroad Tycoon /dt	79,95	89,95	79,95
Red Baron /dt	64,95	74,95	—,—
Red Baron Mission Disk. /dt	—,—	47,95	—,—
Ringworld /dt	—,—	74,95	—,—
Secret of Monkey Island /dt	72,95	87,95	72,95
Secret of Monkey Island 2 /dt	87,95	87,95	—,—
Secret Weapons of the Luftwaffe	—,—	79,95	—,—
Secret Weapons P-38 oder P-80 Mission Disk.	—,—	29,95	—,—
Secret Weapons Do 335 oder He 162 Mission Disk.	—,—	34,95	—,—
Sensible Soccer /dt (Neue Version!)	54,95	—,—	54,95
Shadow of the Comet /dt	—,—	94,95	—,—
Sherlock Holmes /dt	—,—	89,95	—,—
Silent Service 2 /dt	79,95	79,95	79,95
Sim City & Populous /dt	74,95	74,95	74,95
Sim City Deluxe Edition /dt	86,95	86,95	—,—
Sim Earth /dt	84,95	94,95	V,mö
Sim Life /dt	—,—	74,95	—,—
Space Quest 5	—,—	74,95	—,—

Bachler Computersoftware

	Amiga	IBM	Atari ST
Spaceward Ho! /dt (Windows)	—,—	89,95	—,—
Special Forces /dt	79,95	89,95	79,95
Star Control 2 /dt	—,—	69,95	—,—
Star Trek /dt	—,—	74,95	—,—
Street Fighter 2 /dt	59,95	V,mö	59,95
Strike Commander /dt	—,—	94,95	—,—
Strike Commander Speech Pack	—,—	44,95	—,—
Stunt Island /dt	—,—	94,95	—,—
Summer Challenge /dt	—,—	66,95	—,—
Taskforce 1942 /dt	—,—	94,95	—,—
The Humans /dt	59,95	59,95	—,—
Tornado /dt	V,mö	V,mö	V,mö
Transarctica /dt	54,95	54,95	—,—
Turrican /dt	24,95	—,—	24,95
Turrican 2 /dt	24,95	—,—	24,95
Ultima 6	59,95	44,95	59,95
Ultima 7 /kompl. dt.	—,—	87,95	—,—
Ultima 7 Part Two - Serpent Isle	—,—	94,95	—,—
Ultima Trilogy 2 (4,5.6)	—,—	79,95	—,—
Ultima Underworld /dt	—,—	79,95	—,—
Ultima Underworld 2 /dt	—,—	79,95	—,—
Ultra Bots /dt	—,—	74,95	—,—
Veil of Darkness	—,—	74,95	—,—
Walker /dt	66,95	—,—	—,—
Whale s Voyage /dt	66,95	V,mö	—,—
Wing Commander	64,95	44,95	—,—
Wing Commander /dt	89,95	—,—	—,—
Wing Commander Secret Missions 1 & 2	V,mö	44,95	—,—
Wing Commander Deluxe Edition	—,—	94,95	—,—
Wing Commander 2 /dt	—,—	89,95	—,—
Wing Commander 2 Special Operations 1 oder 2 /dt	—,—	44,95	—,—
Wing Commander 2 Speech Pack	—,—	39,95	—,—
Wizardry 7 /dt	V,mö	94,95	—,—
X-Wing /dt	—,—	94,95	—,—
Zool /dt	54,95	—,—	—,—

MEGA-HITS

Chaos Engine /dt 55,— *Amiga*
Dune 2 /dt 67,— *IBM-PC*
Gunship 2000 /dt 80,— *Amiga*
Lemmings 2 /dt 65,—/85,— *Amiga & IBM-PC*
Lionheart /dt 59,— *Amiga*
Shadow of the Comet/dt 95,— *IBM-PC*
Space Quest 5 /dt 75,— *IBM-PC*
Strike Commander /dt 95,— *IBM-PC*
X-Wing /dt 95,— *IBM-PC*

Computer-ZUBEHöR

1 MB-Erweiterung für Amiga (abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips)	**49,90**
2. Laufwerk 3,5" für Amiga	**139,00**
Advanced Gravis Analog Joystick PC	**75,00**
Das Lucasfilm-Buch Idt	**29,80**
Das Lucasfilm-Buch 2 /dt	**29,80**
Gravis Game Pad (Amiga & Atari ST)	**43,00**
Gravis PC Game Pad	**48,00**
Sound Blaster 16 ASP /dt	**499,00**
Sound Blaster 2.0 Deluxe Edition /dt	**179,00**
Sound Blaster 2.0 C/MS Chips	**45,00**
Sound Blaster Pro Deluxe Edition /dt	**299,00**

So könnt Ihr gleich bestellen:

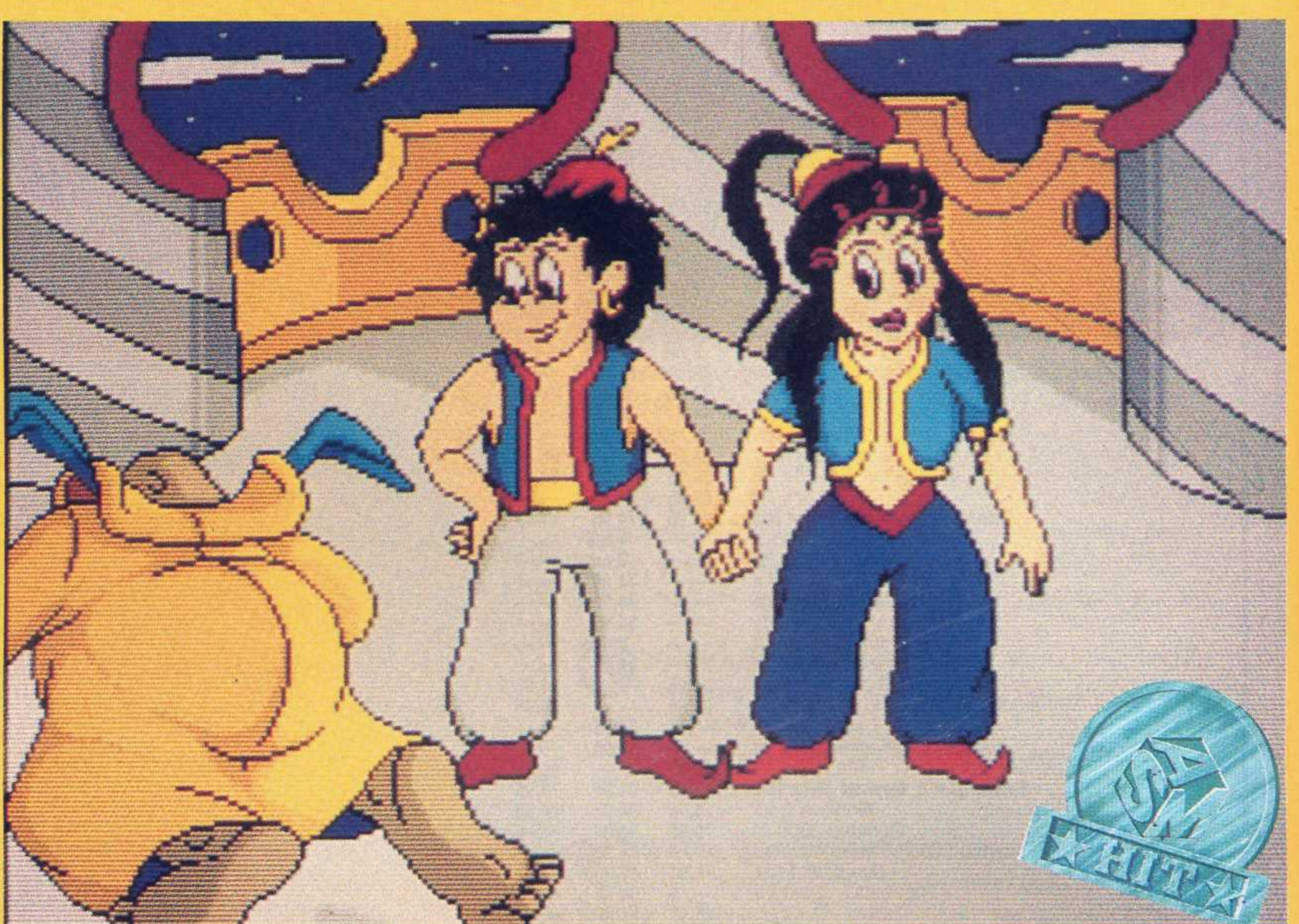
Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 6,— DM) oder **portofrei per Vorkasse** (Bar, Scheck). Ab 100,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

TELEFON 0 28 71 / 86 31 • 18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler—Computersoftware
Postfach 1113 • Blücherstr. 24
D—4290 Bocholt



Märchen aus



Die schönsten Momente im Leben eines ASM-Redakteurs sind die, wenn sich gute Vorahnungen als wahr erweisen. Im Falle von ARABIAN NIGHTS hatte ich mich seinerzeit zu Vorschußlorbeeren hinreißen lassen. Wie sich jetzt herausstellte, hat KRISALIS meine Erwartungen weit übertroffen.

ARABIAN NIGHTS

System: **Amiga**, VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Krisalis**, England, Muster von: **Bomico,** 6092 Kelsterbach.

Es handelt sich bei Arabian Nights nicht nur um ein Jump'n'Run, bei dem von Plattform zu Plattform gehüpft wird, sondern um eines, bei dem sowohl strategische als auch kämpferische Elemente eine große Rolle spielen. Begeben wir uns also in die Zeit des grausamen Wesirs *(ohhhh)*, der bösen Gegner *(uuuuh)* und der schönen Prinzessin *(aaaah!)*, die unser mutiger Held befreien muß.

Leila, so heißt der blaublütige Wonneproppen, wurde von einem Dämonen gepackt und ins Schloß des Wesirs entführt. Verzweifelte Rettungsversuche unseres Helden waren zum Scheitern verurteilt, und er landete schließlich im Kerker. Genau hier setzt das Spiel ein, und die erste Aufgabe ist es logischerweise, aus dem Gefängnis auszubrechen.

Leichter gesagt als getan! Zwar befindet sich in der Zelle auch eine von vielen geheimnisvollen Kisten, die bei Berührung ihren Inhalt freigeben *(in diesem Fall den Kerkerschlüssel)*, doch damit fangen die Schwierigkeiten erst an. Es muß eine bestimmte Anzahl von Münzen gefunden werden, mit denen Ihr die Schlange eines Schlangenbeschwörers kaufen könnt. Diese dient als Kurbel, um einen anderen Gefangenen von seinem hängenden Dasein zu befreien. Jener wiederum übergibt Euch den Universaldietrich, mit dem sich jede der noch folgenden Türen öffnen läßt.

Da Ihr aber nur jeweils zwei Gegenstände tragen könnt und der eine am besten Euer Schwert sein sollte, muß öfters mal im Inventar ausgewechselt werden, denn Ihr haltet jeweils den Gegenstand in der Linken, den Ihr zuletzt gefunden habt. Ich sage das nicht ohne Grund, denn genau diese Tatsache hatte ich beim Spielen völlig übersehen – zunächst, versteht sich. Später ist man ja immer schlauer.

Daß nicht alle Gegenstände auf einer Ebene liegen und zwischen den einzelnen Orten recht tückische Fallen oder Gegner auf Euch lauern, bedarf keiner weiteren Erläuterung. Zum Glück gibt es hier und da aber Extraenergie oder sogar ein Extra-Leben. Am Ende jedes Levels landet Ihr dann in einem Shop, wo Ihr für Eure Mitbringsel und manches andere Bonuspunkte erhaltet. Die rund 45 Sekunden Ladezeit für den nächsten Handlungsort sind direkt eine Entspannung für Nerven, Hände und Joystick.



1002 Nächten



▲ Nur Fliegen ist schöner

Auch im zweiten, dem Wald-Level, wird noch fröhlich gehüpft, doch am Ende erhält man einen fliegenden Teppich. Vorher muß aber das hier zu lösende Rätsel geknackt werden, und das ist um einiges kniffliger als das vorhergehende.

Ihr bekommt von Zeit zu Zeit auch Bildschirmhinweise, die Euch wertvolle Tips für das weitere Vorgehen geben. Soviel von mir als Hilfe: Auf die Baumstämme stellen und gleichzeitig "Feuer" und Joystick nach unten drücken. Auch die Brunnen sind sehr wichtig. Aber ich bin sicher, daß Ihr mit etwas Anstrengung und möglichst wenig Verlust von wahlweise 3, 4 oder 5 Leben durchkommen werdet, um Euch gleich danach in einem Luftkampf via Flugteppich wiederzufinden. Dort gilt es, feindlichen Schüssen auszuweichen und selbst tüchtig rumzuballern.

Ihr landet danach auf einer Galeone, auf der Euch der Schiffskoch weiterhilft. Doch der ist unter Deck, und bis dahin ist es ein sehr weiter und vor allem gefährlicher Weg. Da sind unter anderem kleine schwarze Kugelköpfe, die genauso aussehen wie "Pitiplatsch" *(das ist die Puppe aus dem früheren TV-Sandmännchen des DFF)*. Die haben die leidige Angewohnheit, sich selbst in die Luft zu sprengen – und wehe dem, der einen Fetzen ihrer Überreste abbekommt.

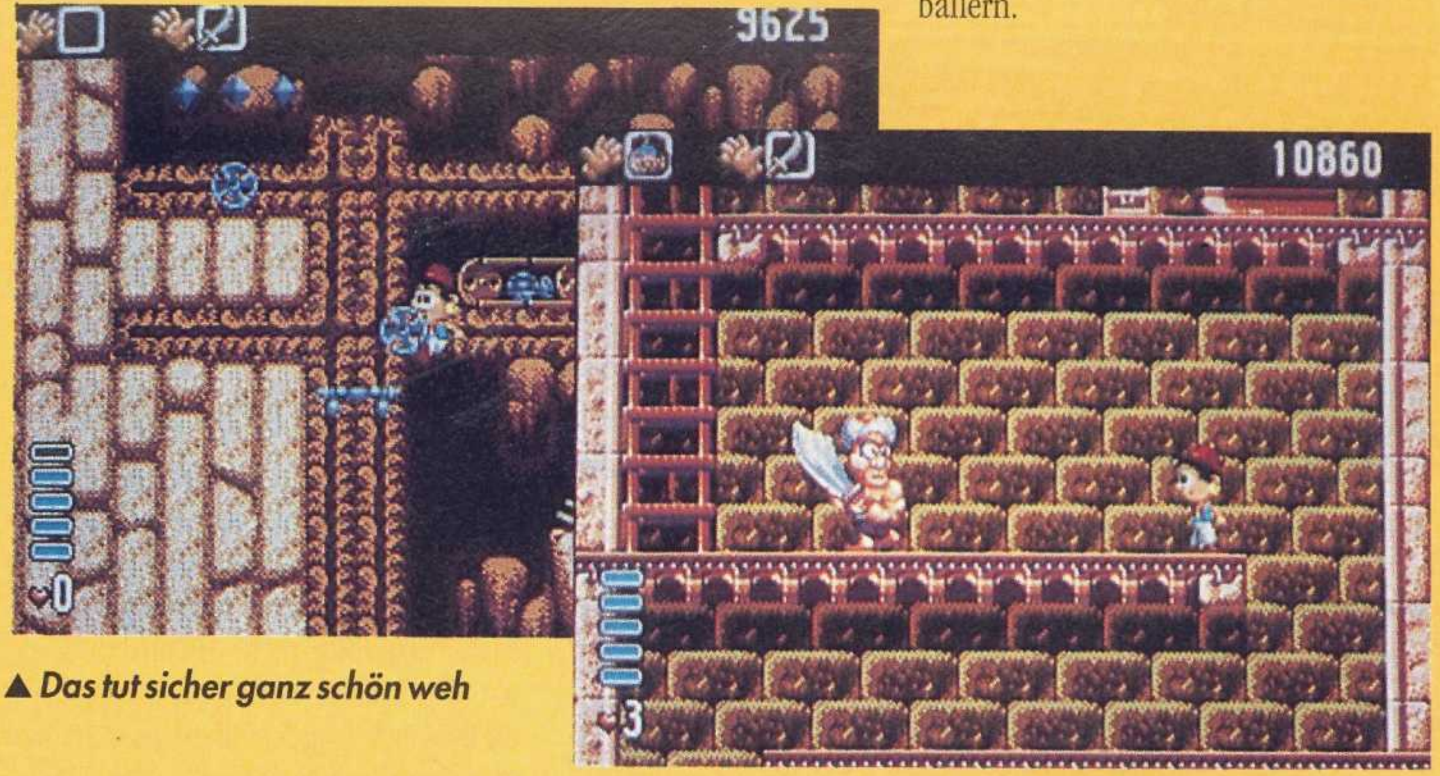
Da **Arabian Nights** noch viele weitere Überraschungen beherbergt, möchte ich nicht zuviel verraten. Nur als kleinen Vorgeschmack: Ihr dürft schwimmen und an einem Grubenwagen-Rennen teilnehmen und einiges mehr, um schließlich zum Schloß des Wesirs zu fliegen und – auf äußerst rutschigem Eis – dessen Wächter und last but not least ihn selbst kaltzustellen. Der Kuß Leilas wird Euch sicher sein.

Die Vielzahl spielerischer Möglichkeiten und demzufolge auch die sehr abwechslungsreiche Grafik entschuldigt ein ganz leichtes Ruckeln an einigen wenigen Stellen des Spiels. Da außerdem der Spielablauf davon nicht beeinträchtigt wird, lasse ich Gnade vor Recht ergehen.

"Arabisch", ist wohl die treffendste Bezeichnung für den ausgezeichneten Soundtrack, den sich Matt Furniss für das neue **Krisalis**-Game hat einfallen lassen. Da fehlen eigentlich nur noch das arabische Bauchtanz-Mädchen und die Wasserpfeife.

Die Mischung aus Action, Strategie und Adventure funktioniert in jeder Hinsicht und reicht für mehr als nur 1001 Nacht. Dank an Darren, Simeon, Phil und Matt für dieses phantastische Spiel, das wir mit unserem Hitstern krönen. ■

kate



▲ Das tut sicher ganz schön weh

▲ Hat der ein langes Schwert



▲ Wie in der Turnstunde



„Besser als ein Bauchtanz!"

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	11
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«

Endzeit

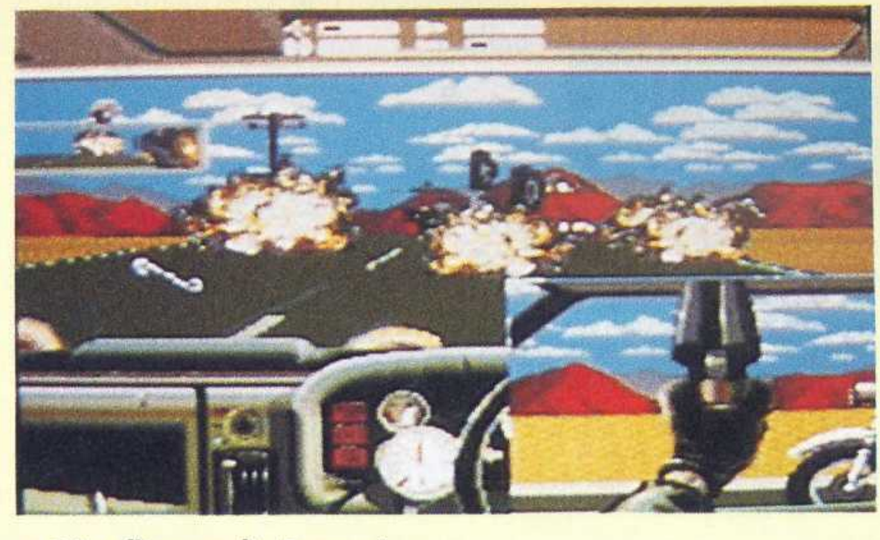
OUTLANDER

System: **Mega Drive**, geplant für: **SuperNES**, VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Mindscape**, Muster von: **Flashpoint**, 2061 Oering.

Endzeit: Ganz gemeine Motorradrocker terrorisieren die Landstraßen. Es gilt das Gesetz des Stärkeren. Du bist mit Deinem Auto unterwegs, um einen Professor zu retten, der seinerseits die Reste der Menschheit retten kann. 28 Städte müssen angefahren und überlebt werden, bevor man den Professor findet.

Ohauerhauerha, da hat **Mindscape** mit **Outlander** ein heftiges Brutalospiel hingelegt. Du bist ein Outlander und darfst mit Deinem Mad-Max-Schlitten durch 28 Level gurken. Auf der Straße hast Du alle Hände voll damit zu tun, Dir die bösen Motorradrocker, Jeeps und Hubschrauber von der Pelle zu halten, und in den Städten darfst Du zu Fuß Equipment einsammeln, während Du Dich weiter Deiner zarten Haut erwehren mußt.

Zur Verteidigung hast Du Dein Auto, eine abgesägte Schrotflinte, ein im Auto eingebautes Maschinengewehr und (später) einen Raketenwerfer. Die Munition ist begrenzt. Also solltest Du auf Dauerfeuer verzichten. In den Städten und in der Prärie findest Du aber Nachschub in Sachen Munition, Nahrung, Benzin sowie ein paar andere nützliche Extras.



▲ *Hier fliegen die Fetzen!*

Brutalo-Action

Die Spielsteuerung ist zwar im ersten Augenblick ein wenig unübersichtlich, aber die Bedienung geht schnell in Fleisch und Blut über. Aus der Cockpitperspektive macht sich der Spieler auf den Weg. Die Straße ist schmal und voll mit Molotow-Cocktail-schmeißenden Fieslingen auf Motorrädern, rammenden Jeeps und MG-bestückten Hubschraubern. Deine einzige Chance zu gewinnen besteht darin, sie schnell von der Straße zu jagen. Klebt einer am Heck, geht es mit einer Vollbremsung; ist einer direkt neben Dir, helfen die Schrotflinte oder ein paar zackige Rammstöße. Alles was vor Dir herumkreucht, kannst Du mit dem Maschinengewehr oder dem Raketenwerfer beharken. Die Rakete, die man gelegentlich findet, sollte man sich für die Hubschrauber aufheben, da sie anders nicht zu knacken sind.

In der Stadt ist der Outlander zu Fuß unterwegs und darf seine Siebensachen einpacken. Fäuste und Schrotflinte sind seine Überlebensstrategie. Items einsammeln gehört hier, wie auch in der Wüste, zu den Hauptaufgaben.

Extrem schwierig

Unterm Strich bleibt ein dermaßen brutales aber (Schmach über mich) spannendes Spiel, das für länger als einen Tag fesseln kann. Zwar sind Scrolling und Bitmap-Plazierung nicht 100prozentig exakt, aber in der Hitze des Gefechts bleibt für die Bewunderung der tollen Landschaft sowieso keine Zeit. Nach vier Städten (Levels) gibt es ein erstes Paßwort. Mir persönlich fehlt jedoch die Möglichkeit, die Spielstärke einzustellen. ■

cus



▲ *Roadmovie mit extremer Actioneinlage*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	10
Gesamtnote	9
»GUT«	

SUPERBILLIG
Software Discount Mann

	empfohlener Verkaufspreis	bei uns	Unterschied in %
Eishockey Man. (Amiga/PC)	109,90/119,90	64,90/74,90	40,95 %/37,53 %
Freddy Pharkas	99,95	59,90	40,08 %
Might & Magic 4	99,95	59,90	40,08 %
Strike Commander + Speeach	179,80	119,90	33,36 %
Wing Commander DV (Amiga)	99,95	49,90	50,08 %

Händler-anfragen erwünscht!

Inhaber: Christian Mann, Inselstraße 9, 6500 Mainz 1, Tel.: 06131/23 80 85 (weitere folgen noch), Fax: 06131/23 80 62

Sie erreichen uns während der Woche (auch Sa.) von 10 - 22 Uhr. Ihr Auftrag wird noch am selben Tag bearbeitet. Wir führen auch Spiele, die nicht in dieser Liste stehen, für Amiga, PC, Atari, CD-Rom, C-64, Schneider, Lynx, Gameboy usw. Kostenlos schicken wir Ihnen unsere komplette Liste zu (liegt bei jeder Bestellung bei). Ladenöffnungszeiten auf Anfrage.
Wir nehmen gerne Vorbestellungen für Spiele die es noch nicht gibt entgegen. Lieferung bei Vorkasse: 7,90 DM; bar, EC-Scheck bis 400,- oder V-Scheck; NN + 4,- DM zzgl. NN-Gebühr, Eilzustellung zzgl. 8,50 DM. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Tippfehler, Irrtümer vorbehalten.

Programm		Amiga	PC
1869	DV	64,90	74,90
3 D Construction Kit 2		89,90	89,90
A-Train	DV	79,90	89,90
A. Macleans Pool Billard	DA	49,90	59,90
A. T. A. C.	DA	64,90	79,90
Abandones Places 2	DV	59,90	74,90
Aces of the Europe	DV		a. A.
Aces of the Pacifik			64,90
Aces Miss. Disk	DA		44,90
Armour Geddon 2	DA	59,90	a. A.
Astar	DA	a. A.	
B-17 Flying Fortress	DA	64,90	84,90
B. C. Kid	DA	54,90	
Balance	DV		34,90
Bard's Tale Cons. Set	DA	54,90	54,90
Bat 2	DA	69,90	74,90
Batman Returns	DA		84,90
Battle Chees 4000	DA		64,90
Battle Isle Data 2	DA	49,90	49,90
Battle Team (B. Isle + Data)	DA	64,90	69,90
Bill's Tomato Game	DA	59,90	
Birds of Prey	DA	64,90	69,90
Bitmap Br. 1	DA		49,90
Body Blows		49,90	
Bundesliga Man. Prof.	DV	64,90	64,90
Burning Steel	DV		74,90
Buzz Adrian			84,90
Caesar Pal	??		a. A.
Campaign	DV	74,90	69,90
Car and Driver	DA		69,90
Carmen USA Deluxe			a. A.
Carrier Strike			69,90
Carriers at War			64,90
Castles Data Disk	DA	29,90	
Castles 2	DA		64,90
Chaos Engine	DA	44,90	
Civilization	DV	69,90	79,90
Columbus	??		a. A.
Comanche	DV		79,90
Comanche Data	DV		49,90
Comanche + Data	DV		124,90
Combat Air Patrol	DA	59,90	
Combat Classics	DA	54,90	59,90
Creepers	DA	59,90	64,90
Dagger of A. RA	DV		69,90
Dark Queen of Krynn	DV	a. A.	74,90
Dark Sun	??		a. A.
Dark World	??		a. A.
Das schwarze Auge	DV	69,90	74,90
Daughter of Serpents	DV	69,90	69,90
Der Patrizier	DV	64,90	74,90
Desert Strike	DA	59,90	
Die Kathedrale	DV	74,90	
Dogfight	DA		89,90
Dream Team	DA	49,90	54,90
Drogans Lair 3	DA	54,90	59,90
Dune 2	DV	54,90	59,90
Eishockey Manager	DV	64,90	74,90
Elite 2	DA		a. A.
Elvira 2	DV	49,90	49,90
Eye of Storm	??	a. A.	a. A.
Eye of Beholder 2	DV	74,90	74,90
Eye of Beholder 3	DV	a. A.	74,90
F-15 Strike Eagle 3	DA		84,90
Falcon 3.0	DA		79,90
Falcon 3.0 Mission 1	DA		59,90
Falcon 3.0 Mission 2	DA		59,90
Fantastic Worlds	DA	69,90	74,90
Fire & Ice	DA	49,90	54,90
Flashback	??	59,90	a. A.
Flies - Attack on Earth	DA	64,90	74,90
Fly Harder	DA	59,90	
Football Manager 3	??	a. A.	a. A.
Formula 1 Grand Prix	DA	69,90	84,90
Freddy Pharkas	DV		59,90
Front Page Football	DA		69,90
Goblins 2		54,90	59,90
Gunship 2000	DA	64,90	79,90
Gunship 2000 Senario			49,90
Hannibal	DV	64,90	74,90
Harrier Jump Jet	DA		84,90
History Line 14/18	DV	74,90	74,90
Hook	DA	49,90	59,90
Humans		49,90	49,90

Programm		Amiga	PC
Humans Race	DV	64,90	74,90
Inca	DV		84,90
Indiana Jones 4	DV	74,90	79,90
Island Dr. Brain	DV		69,90
Jonathan	DV	74,90	74,90
Jordan in Flight	DA		69,90
KGB	DV	54,90	59,90
Kings Quest 5	DV	64,90	49,90
Kings Quest 6	DV		74,90
Leather Goddesses 2	DA		94,90
Legend of Kyrandia	DV	59,90	64,90
Lemmings 2	DA	59,90	74,90
Line in the Sand	??		a. A.
Links 386 Pro	DA		84,90
Links Banff			39,90
Links Barton Creek			34,90
Links Bay Hill			34,90
Links Bountiful		34,90	34,90
Links Firestone		34,90	34,90
Links Harbour Town			44,90
Links Hyatt Dorado			39,90
Links Mauna Kea			39,90
Links Pinehurst			34,90
Links Tron North			34,90
Lion Heart	DA	54,90	
Liverpool		49,90	49,90
Lost Treas. 1		84,90	89,90
Lost Treas. 2			64,90
Lotus Comp. (1, 2, 3)	DA	49,90	
Mad TV	DV	64,90	74,90
Maelstorm	??		a. A.
Mc Donald Land	DA	49,90	49,90
Maniac Manison 2	DV	a. A.	a. A.
Microleag. Football	??		a. A.
Might & Magic 3	DV	64,90	
Might & Magic 4	DV		69,90
Monkey Island 1	DV	64,90	74,90
Monkey Island 2	DV	74,90	74,90
Nick Faldo Golf	DA	64,90	
Nicky Boom	??	a. A.	a. A.
Nigel M. World Champ.	DA	54,90	59,90
No. Collection	DV	64,90	74,90
Origin Screen Saver	??		59,90
Outlander	??	a. A.	
Patriot	DA	a. A.	69,90
Penthouse Hot Numbers	DA	34,90	34,90
Perfect Gerneral	DA	69,90	74,90
Perfect Gerneral Data		39,90	39,90
Pinball Dreams	DA	44,90	49,90
Pinball Fantasiea	DA	49,90	a. A.
Populous 2	DA		69,90
Populous 2 Plus	DA	64,90	
Premier Manager		49,90	
Premiere	DA	54,90	
Privateer	??	a. A.	a. A.
Quest of Glory 3		64,90	
Railroad Tycoon	DA	74,90	79,90
Reach for the Skies	DA	49,90	59,90
Red Baron	DV		64,90
Red Baron Data	DV		44,90
Ringworlds	DA		69,90
Roma AD 92	DV	64,90	
SWOTL			69,90
SWOTL DO 335			39,90
SWOTL He 162			39,90
SWOTL P 38			34,90
SWOTL P 80			34,90
Sensible Soccer 92/93	DA	44,90	49,90
Shadow of the Beast 3	DA	59,90	
Shadow of the Comet	DV		79,90
Sherlock Holmes	DV		74,90
Shuttle	DA	49,90	59,90
Siege			59,90
Siege Data			34,90
Silent Serviese II	DA	69,90	69,90
Sim Life	DV	a. A.	74,90
Sleep Walker	??	49,90	a. A.
Space Hulk	DA	69,90	79,90
Space Quest 5	DV	a. A.	64,90
St. Thomas	DV	64,90	74,90
Strategie	??		a. A.
Street Fighter 2	DA	54,90	59,90
Strike Commander	DA		79,90
Strike Commander Spe.	DA		39,90

Programm		Amiga	PC
Strike Commander + Spe.	DA		119,90
Stunt Islands	DA	a. A.	84,90
Superfrog	??	49,90	
Super Tetris	DA	64,90	69,90
Task Force 1942	DA		84,90
Terminator 2029			84,90
The Greatest	DV	54,90	59,90
The Legacy	??		84,90
Tracon 2		74,90	84,90
Train it	??	a. A.	
Transarctica	DV	49,90	49,90
Trolls	DA	44,90	44,90
Ultima 6	DA	54,90	
Ultima 7	DV		79,90
Ultima 7 Data			44,90
Ultima 7 II	DA		79,90
Ultima Underworld 1	DA		69,90
Ultima Underworld 2	DA		69,90
V for Victory 1			64,90
V for Victory 2			64,90
Veil of Darkness			54,90
Vision	??	a. A.	a. A.
WWF European Rampagne		49,90	54,90
Walker	DA	59,90	a. A.
Waxworks	??	59,90	
Whale's Voyage	DV	59,90	69,90
Wing Commander 1	DV	49,90	
Wing Commander 1 Del. E.	DA		79,90
Wing Commander 2	DV		74,90
Wing Commander 2 Op. 1	DA		39,90
Wing Commander 2 Op. 2	DA		39,90
Wing Commander Speech			39,90
Winter Chall.	DA	59,90	59,90
Wizardry 7	DV	79,90	79,90
Wordtris	DV		64,90
X-Wing	DA		79,90
X-Wing			74,90
Xenobots	DA		69,90
Zool	DA	44,90	54,90

CD-Rom

360 Compalation	59,90
7th Guest	129,90
Battle Chess	a. A.
Der Patrizier	89,90
Inca	104,90
SWOOTL	99,90
Wincommander + Ultima 6	59,90

Super NES

Act Raiser	114,90
Another World	114,90
B.O.B.	a. A.
Dino City	114,90
Jimmy Connors Tennis	114,90
John Madden Football '93	114,90
Lemmings	114,90
Mario Cart	89,90
Micky Mouse	109,90
NHLPA Icehockey	114,90
PGA Tou Golf	114,90
Phalanx	114,90
Sim City	89,90
Starfox	a. A.
Star Wars	129,90
Street Fighter	89,90
Super Mario Kart	a. A.
Tiny Toon Adv.	119,90
Tiny Toons	a. A
Wing Commander	129,90
World Tour Basketball	a. A.

Biber-Fieber

BEAVERS

System: **Amiga**, empf. VK-Preis: **89,95 DM**, Hersteller: **Grandslam**, England, Muster von: **Bomico**, 6092 Kelsterbach.

Sie sind da, die Baumfäller der Nation: kleine, braune Waldarbeiter, die aus jedem noch so kleinen Waldstück ein Bett für einen Riesenfakir basteln und aus einem zauberhaften kleinen Bächlein einen riesengroßen See zaubern. Sie haben richtig getippt: es dreht sich um die "Freunde" der Trapper, die Biber.





▲ *Die Entführung aus dem Biberbau*

Jethro – nein nicht der von Tull – ist der absolute Super-Megastar der Beavers, einer total abgefahrenen Rockgruppe, die die Hitlisten in kürzester Zeit gestürmt hat. Der Megahit in allen Wald- und Wiesendiscos ist der Funky-Hillibilly-Song, bei dem Jethro die Fans zu Füßen liegen. Die Beavers schwimmen auf einer Erfolgswelle. Beavers vorne, Beavers hinten – die Charts sind voll, und überall klingt, summt und brummt es; kurzum, der ganze Wald ist im Beaversound.

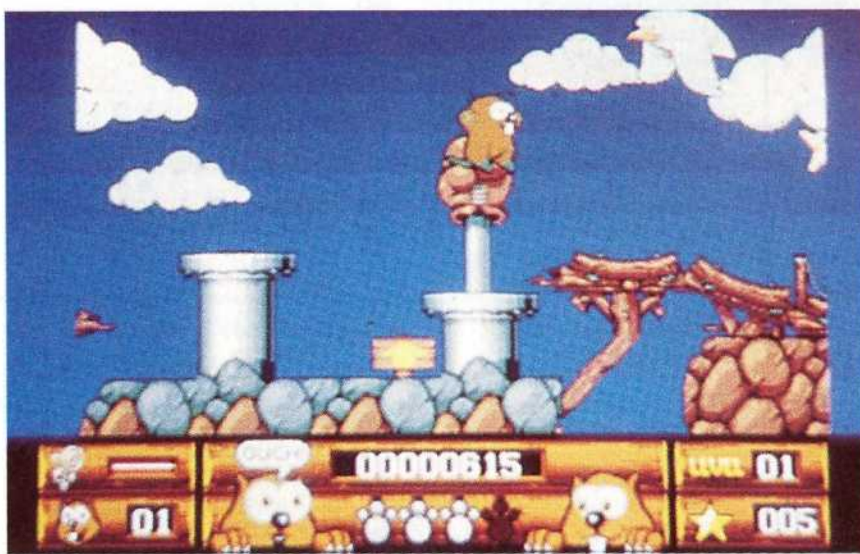
Doch wie immer ist des einen Freud des anderen Leid. Mißgunst breitet sich aus, besonders beim bisherigen Spitzenreiter der Charts, den Rappin' Rabbit Rockers, denen der Erfolg der Beavers ganz und gar nicht schmeckt. Ihr Stern am Hithimmel neigt sich immer mehr gen Untergang, und das können sie sich nicht so ohne weiteres gefallen lassen. Ruckzuck wird ein Plan gemacht und flugs in die Tat umgesetzt: Sie entführen Jethros Herzallerliebste und wollen sie erst dann wieder freilassen, wenn die Beavers ihre Band aufgelöst und sämtliche Musikbänder zerstört haben. Doch haben die Rappin' Rabbits mit einem nicht gerechnet, nämlich mit Jethros unbändigem Zorn. Er schnappt sich seine Kids und macht sich auf die Suche.

Rappende Rabbits und bibbernde Biber

In altbekannter Plattform-Manier hüpft Jethro über alle möglichen Hindernisse und bewältigt sämtliche Gefahren mit seinen bewährten Rundum-Schleuderangriffen. Doch überall lauern die Schergen der Rappin' Rabbits und versuchen, ihm das Leben so schwer wie möglich zu machen. Die kleinen, bösen Monster – beispielsweise bombenwerfende Kamikazevögel, die in ihrem Flugverhalten den zauberhaften Albatrossen nicht unähnlich sind – wirken zwar keineswegs so gruselig, vielleicht jagen sie aber Jethro eiskalte Schauer über seinen Biberrücken.



Die Monstervielfalt ist schon recht groß und überzeugt durch viel Liebe zum Detail. Auf seinem Weg durch insgesamt 18 Level muß der arme Jethro auch noch sogenannte Schicksalssterne sammeln, ohne die er ein Level nicht beenden kann. Biber sind zwar zähe Zeitgenossen, doch leben sie bei den vielen Gefahren nicht ewig: Das Einsammeln roter Lebenssterne ist daher sehr ratsam.



▲ *Kamikaze-Vögel im Anflug*

Wie jeder Vater hat auch Jethro mit seinen Kids manchmal Probleme. In diesem Fall muß er sie auf der langen Reise bei Laune halten. Das gelingt ihm mit kleinen Präsenten – beispielsweise einem Waschbärenhut, der sich leider irgendwo in den Screens versteckt und erst gefunden werden muß. Daneben sind reichlich Gegenstände und Utensilien einzusammeln; Geheimtüren und diverse Schalter sorgen entweder für den Transport oder führen in versteckte Schatzkammern, in denen Jethro allerlei Wertvolles findet.

Manches Blatt, das ganz belanglos am Baum hängt, birgt ein Geheimnis. Entweder erhält Jethro Bonus-Sterne, oder er kann zum absoluten Super-Dooper-Jump ansetzen, der ihn eine ganze Ecke weiterbringt. An einigen Stellen sind schnellwachsende Pilzsporen zu finden. Sie können von Jethro benutzt werden, wenn er mal nicht weiterkommt: Einfach Spore fallen lassen, und schon wächst ein Riesenpilz, der als neue Plattform dient. So hüpft und sammelt sich Jethro durch farbenfrohe Screens, um seine Holde aus den Fängen der Rappin' Rabbits zu befreien.

Grandslam präsentiert mit Beavers ein Jump'n'Run der Extraklasse. Die Grafik besticht durch ihre Farbenpracht, und die einzelnen Figuren sind mit viel Liebe gezeichnet. Musik- und Soundeffekte passen sehr gut zu diesem locker-flockigen Game. Das Scrolling ist relativ weich, jedoch bringt das Spielprinzip nichts weltbewegend Neues.

Ein sehr wichtiger Punkt fällt allerdings unangenehm auf: Beavers läuft nicht unter Kickstart-Versionen ab 2.x aufwärts. Das beschert dem ansonsten gelungenen Spiel klare Punktabzüge.

Vera Brinkmann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	10

»GUT«

Spinnerei

SPIDER-MAN

System: **Game Gear**, VK-Preis: **ca. 90 DM**, Hersteller: **Flying Edge**, Muster von: **Acclaim**, 8000 München.



▲ *Flucht nach oben*

Die Spinne ist unterwegs und soll die großen Bösewichter fotografieren. Für jedes brauchbare Bild, das Spidy abliefert, kann er sich ein paar Mäuse einstecken. Mit der Kohle kann er seinen Vorrat an Netzflüssigkeit aufstocken, um im nächsten Level mit den Feinden ordentlich aufzuräumen. Insgesamt acht eher langweilige Stages sind es bis zum Showdown. Die Steuerung ist reichlich hakelig und erfordert einige Übung, bis man seine ersten Erfolgserlebnisse hat. Spider-Man-Fans könnten ihren Spaß dran haben. Der Rest sollte lieber verzichten und auf Besseres warten. ■

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	5
Motivation	4
Gesamtnote	6

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Straßenkampf

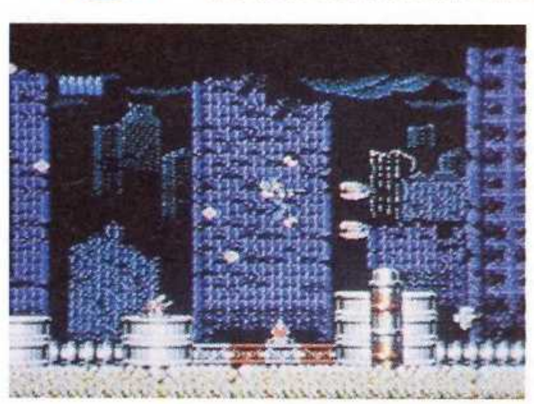
ACTION IN NEW YORK

System: **NES**, empf. VK-Preis: **119 DM**, Hersteller: **Infogrames**, Muster von: **Yeno**, 6108 Weiterstadt.



The earth is waiting for you. So lautet der Aufmacher zu Beginn des Spieles. Wer sich jetzt berufen fühlt, sollte nicht zögern und sofort sein NES anwerfen. Hier gibt's ein echtes Ballerspiel für alle, die auf dem 64er-Niveau stehengeblieben sind. Mit 'Flight and Fire' kann man das gesamte Niveau gut beschreiben, ohne wesentliche Programmpunkte zu vernachlässigen. Zum Thema: Die Erde ist von außerirdischen Wesen überfallen worden und wird nun belagert. Nur mit EURER Hilfe kann es gelingen, sie von diesem Joch zu befreien. Auf dem Weg durch die Labyrinthe und Unterwelten werdet Ihr von den unmöglichsten Kreaturen und Maschinen angegriffen. Und das alles bei miserabler Grafik und einem Sound, daß einem die Ohren abfallen. Für das gleiche Geld kriegt man in der Regel wesentlich bessere Software. Action in New York ist wirklich ein Spiel zum Abgewöhnen. ■

Roland Heibert



▲ *Nichts Neues in N.Y.*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	3
Sound	4
Spielablauf	4
Motivation	3
Gesamtnote	3

»MANGELHAFT«

Netzwerk

SPIDER-MAN – RETURN OF THE SINISTER SIX

System: **Game Gear**, VK-Preis: **ca. 90 DM**, Hersteller: **Flying Edge**, Muster von: **Die Cassette**, 4950 Minden.



▲ *Hau zu, Spinnenmann*

Spidy darf einmal mehr gegen das Böse antreten. Diesmal sind es gleich die Sinister Six, die es zu besiegen gilt. Insgesamt sechs Level mit steigendem Schwierigkeitsgrad gilt es zu bestehen. Ein paar Extras muß Spidy aufsammeln. Klar, daß nach zahlreichen kleinen Schurken am Levelende der Übergegner lauert. Dennoch ist das Game wesentlich lockerer zu spielen als Spider-Man 1, das wir auf Seite 43 vorstellen. Unterm Strich ist Teil 2 die bessere Wahl für Jump'n'Run-Fans. ■

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	6
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Mikrokosmos

PREDATOR 2

System: **Game Gear**, empf. VK-Preis: **90 DM**, Hersteller: **Arena**, Muster von: **Acclaim**, 8000 München.

Michael P. Harrigan hat keine leichte Aufgabe. Er soll sich durch sieben Level bis zum Oberbösewicht Predator durchschlagen, um ihn abzuservieren. Deine Mithilfe ist gefragt! Um folgendes geht es: Ein Alien ist auf der Erde und will die Menschheit vernichten – sein Name: Predator. Auf dem Weg durch die Level, die in schräger Draufsicht gezeichnet sind, mußt Du nebenbei Geiseln befreien, Waffen aufsammeln und Bösewichter zur Hölle schicken.



▲ *Ballermann & Söhne*

Auf dem ohnehin schon kleinen Bildschirm werden die Figuren dermaßen winzig dargestellt, daß aus Lust schnell Frust wird. Die Steuerung mit dem Steuerkreuz ist reichlich ungenau. Bis Du die richtige Schußrichtung hast, hat der Feind Dir schon einen verbraten. Zum Glück gibt es nach jedem Level ein Paßwort, daß einem den Neustart erspart, wenn man zwischendurch einmal abschaltet. ■

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	6
Motivation	6
Gesamtnote	6

»ZUFRIEDENSTELLEND«

WIAL-VERSAND GmbH

Liegnitzerstraße 13
8038 Gröbenzell

NEUE POSTLEITZAHL AB 01.07.93 :

82181 Gröbenzell
Telefon 08142/9011 & 8079 & 8273
Telefax 08142/54654

"LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT) 1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE"

Wial
Versand Service GmbH

IBM/PC CD-Rom

Titel	Preis
360 COMPILATION INCL. MEGAFORTRESS/DAS BOOT/BLUE MAX	49,90
ANIMATION MAGIC	75,90
BATTLECHESS ENHANCED OEM VERSION	69,90
CASTLE MASTER/3 D CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	49,90
CD 16 EDUTAINMENT KIT: INCL. SBLASTER 16 ASP/ CDROM LAUFWERK INTERN/AKTIVLAUTSPRECHER/ UND SOFTWAREPAKET	**1.099,90**
CD CADDYS	19,90
CHESS MASTER 3000	99,90
DANGER HOT STUFF VOL. 2	39,90
DER PATRIZIER KOMPL. DT.	89,90
DESKTOP PUBLISHERS DREAM	**79,90**
DINOSAUR ADVENTURE	79,90
EUROPEAN RACERS RENNSIMULATION INCL. MODELLBAUSATZ VON REVELL DT. ANL. *	**85,90**
GIF IT NEWS *	**45,90**
GRAPHMAGIC 1 oder 2 ausges. Grafik, PD & Shareware	59,90
HOT NEWS	19,90
INCA KOMPL. DT.	119,90
JUTLAND - THE NAVAL BATTLE OF JUTLAND -	109,90
KINGS QUEST 5	99,90
KINGS QUEST 6 *	**79,90**
LINKS COLLECTION INCL. LINKS GOLF /FIRESTONE/BOUNTIFUL/BAY HILL CLUB	**75,90**
LAURA BOW 2 - DAGGER OF AMON RA *	**75,90**
LOOM	49,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	119,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 2	89,90
MANTIS -MICROPROSE-	99,90
MIG 29 FULCRUM & MIG 29 SUPERFULCRUM	49,90
MONKEY ISLANDS 1 LUCASFILM	99,90
PACIFIC ISLANDS T. YANKEE 2	79,90
PIXEL PERFECT	54,90
RAYTRACE MAGIC Raytrace und andere Bilder/Pgm´s	35,90
SECRET WEAPONS OF LUFTW. INCL. SCENERIES	59,90
SHAREWARE MAGIC ca. 600 MB	69,90
SHAREWARE PEARLEN 2 Spiele,DTP,Grafik, Animat.,..	45,90
SHERLOCK HOLMES III -MYSTERY ADVENTURE-	109,90
SOUND SENSATION	45,90
SPACE QUEST 4	49,90
THE 7TH GUEST	95,90
TRAVEL MAGIC	69,90
TRIPLE TRIS COMPIL. INCL. TETRIS/WELTRIS/FACES	**75,90**
ULTIMA 1 - 6	69,90
ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1	39,90
ULTIMA UNDERWORLD / WING COMMANDER 2	109,90
VGA MAGIC	**69,90**
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	129,90
WING COMMANDER 2 INCL. OPER.1&2/SPEECH.	99,90
WILLY BEAMISH	99,90
ZORK TRILOGY 1-3	75,90

C64 Disketten

Titel	Preis
ARKANOID 2	9,90
ATOMINO	9,90
BUNDESLIGA MANAGER KOMPL. DT.	38,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	59,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.	25,90
COLOSSUS CHESS 4	14,90
CONAN	9,90
ENGLAND CHAMP. SPECIAL	9,90
INTERNATIONAL 3D TENNIS	9,90
KICK OFF	9,90
MANCHESTER UNITED EUROPE DT.	38,90
MIGHTY BOMBJACK	9,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	14,90
NORTH AND SOUTH DT.	37,90
PUZZNIK DT. ANL.	9,90
RAINBOW COLLECTION INCL. BUBBLE BOBBLE /RAINBOW ISLANDS/NEW ZEALAND STORY	19,90
RBI 2 BASEBALL	9,90
SPACE HARRIER 2	9,90
STEIGENBERGER HOTEL MANAGER KOMPL. DT.	38,90
STREET FIGHTER 2 DT. ANL.	42,90
SUPER SPACE INVADERS	9,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	15,90
ZAK MC CRACKEN KOMPL. DT.	29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Sega Mega Drive

Titel	Preis
SEGA MEGA GEAR INCL. COLUMNS DT. ANL.	259,90
MAGNUM SET SEGA MEGA DRIVE DT. ANL.	359,90
MEGA DRIVE GRUNDGERÄT DT. VERS.	269,90
ANOTHER WORLD DT. ANL.	**89,90**
ARIELLE, DIE MEHRJUNGFRAU DT. ANL.	75,90
BATMAN RETURNS DT. ANL.	75,90
BUBSY BOBCAT DT. ANL. *	**79,90**
CHAKAN DT. ANL.	89,90
CHIKI CHIKI BOYS DT. ANL.	**89,90**
DONALD DUCK QUACKSHOT DT. ANL.	99,90
EXMUTANTS DT. ANL.	75,90
FANTASIA MICKEY 2 DT. ANL.	99,90
GOLDEN AXE 2 DT. ANL.	89,90
GRAND SLAM DT. ANL.	79,90
HARDBALL 3	79,90
INDIANA JONES LAST CRUSADE DT. ANL. *	85,90
INTERCEPTOR F 22 DT. ANL.	89,90
JACK NICLAS POWERCHALL. GOLF DT. ANL. *	**79,90**
JAMES BOND 007 -THE DUELL- DT. ANL.	85,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	89,90
LEMMINGS DT. ANL.	85,90
LOTUS TURBO ESPRIT DT. ANL.	85,90
MEGA LO MANIA DT. ANL.	85,90
MICKEY & DONALD DT. ANL.	75,90
N H L PA 93 ICEHOCKEY DT. ANL.	99,90
PGA TOUR GOLF DT. ANL.	99,90
SUMMER CHALLENGE DT. ANL. *	**69,90**
SUPER OFFROAD RACER	75,90
SONIC THE HEDGEDOG 2 DT. ANL.	79,90
STREETS OF RAGE 2 DT. ANL.	79,90
TESTDRIVE 2 DT. ANL.	79,90
THUNDERFORCE 4 DT. ANL.	79,90
TOKI DT. ANL.	89,90
TURBO OUTRUN	89,90
TURRICAN 1 DT. ANL.	89,90
WONDERBOY IN MONSTER WORLD	115,90
WWF SUPER WRESTLEMANIA DT. ANL.	79,90

Amiga

Titel	Preis
1869 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. 1 MB	85,90
ABANDONED PLACES TEIL 2 1 MB	65,90
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES DT. ANL. 1 MB *	**69,90**
AQUATIC GAMES DT. ANL.	65,90
ARABIAN NIGHTS DT. ANL.	54,90
ARCHER MCLEANS POOL BILLARD DT. ANL. 1 MB	55,90
ASSASSIN DT. ANL.	55,90
A-TRAIN KOMPL. DT. 1 MB	**79,90**
AV8B HARRIER ASSAULT 1 MB	59,90
B17 FLYING FORTRESS DT. ANL. 1 MB	69,90
B.A.T. 2 KOMPL. DT. 1 MB	79,90
BARDS TALE CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	75,90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL.	49,90
BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1 MB	69,90
BATTLETOADS DT. ANL. 1 MB	**59,90**
B C KID DT. ANL.	54,90
BILLS TOMATO GAME DT. ANL. 1MB	65,90
BODY BLOWS DT. ANL. 1 MB	49,90
BUNDESLIGA PROFESSIONAL 2 KD / 1 MB	69,90
CAESAR	65,90
CAMPAIGN DT. ANL. 1 MB	65,90
CATCH EM DT. ANL.	55,90
CHAMPIONSHIP KARATE BEST OF BEST *	59,90
CHUCK ROCK 2 -SON OF CHUCK- DT. ANL.	49,90
CIVILIZATION 1 MB KOMPL. DT.	79,90
COHORT 2	59,90
COMBAT AIR PATROL DT. ANL. 1 MB *	**65,90**
COMBAT CLASSICS COMP. INCL. TEAM YANKEE / 688 ATTACK SUB/ F15 STRIKE EAGLE 2 DT. ANL.	69,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	65,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.	39,90
CREATURES DT. ANL.	49,90
CREEPERS DT. ANL.	69,90
CRYSTAL KINGDOM DIZZY	44,90
CURSE OF ENCHANTIA KOMPL. DT. 1 MB	89,90
CYTRON DT. ANL.	65,90
D-DAY DT. ANL. 1 MB	**89,90**
DARK QUEEN OF KRYNN 1 MB	75,90
DAS SCHWARZE AUGE: DSK 1MB KOMPL. DT.	79,90
DARK SEED VERS. 1.5 KOMPL. DT. 1 MB	69,90
DELUXE PAINT 4.0 AGA KOMPL. DT. 1 MB	199,90
DESERT STRIKE DT. ANL. 1 MB	59,90
DIGITAL DUNGEON 1 MB	19,90
DOMINIUM KOMPL. DT.	69,90
DRAGONS LAIR 3 1 MB	75,90
DREAM TEAM COMP. INCL. TERMINATOR2 / WWF WRESTLING/ SIMPSONS DT. ANL.	59,90
DUNE 2 KOMPL. DT. 1 MB *	**59,90**
DYNABLASTERS 1 MB DT. ANL.	65,90
DYNATECH KOMPL. DT.	59,90
EISHOCKEY MANAGER 1 MB KOMPL. DT.	75,90
ELYSIUM DT. ANL.	59,90
ENTITY DT. ANL.	**65,90**
EPIC DT. ANL.	65,90
ERBEN DES THRONS KOMPL. DT. 1 MB	79,90
ESPANA - THE GAMES 92 - DT. ANL.	65,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	69,90
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. 1 MB	85,90
FANTASTIC WORLDS INCL.PIRATES/POPULOUS/ REALMS/MEGALOMANIA/WONDERL. DT.ANL.	79,90
FATE GATES OF DAWN KOMPL. DT.	69,90
FLASH BACK KOMPL. DT. 1 MB *	79,90
FLIES - ATTACK ON EARTH DT. ANL. 1 MB	75,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 1 MB DT.	72,90
GAME OF LIFE DT. ANL.	59,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER 1 MB	69,90
GOAL DINO DINIS (KICK OFF 3) DT. ANL. 1 MB *	**59,90**
GOBLIIINS DT. ANL.	65,90
GOBLIIINS 2 DT. ANL. 1 MB	65,90
GUNSHIP 2000 DT. ANL. 1 MB *	69,90
HERO QUEST 2 -LEGACY OF SOR.- DT. ANL. 1 MB *	**55,90**
HEXUMA KOMPL. DT. 1 MB	89,90
HIRED GUNS DT. ANL. *	65,90
HISTORY LINE 1914-1918 DT.	79,90
HOOK KOMPL. DT.	65,90
HUMANS RACE DT. ANL.	45,90
INDIANA JONES 4 -FATE OF ATLANTIS KOMPL. DT. 1 MB	89,90
INDIANA JONES 4 ACTION GAME DT. ANL.	54,90
JOE & MAC: CAVEMAN NINJA DT. ANL.	54,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	59,90
JONATHAN 1 MB KOMPL. DT.	79,90
K G B KOMPL. DT. 1 MB	59,90
LEEDS UNITED CHAMPIONS	54,90
LEGEND OF FAIRGHAIL KOMPL. DT.	65,90
LEGEND OF KYRANDIA 1MB KOMPL. DT.	65,90
LEMMINGS 2 DT. ANL. 1 MB	69,90
LEMMINGS DOUBLEPACK DT: ANL:	65,90
LETHAL WEAPON DT. ANL.	59,90
LOOM KOMPL. DT.	69,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	109,90
LOTUS 1 - 3 COMPILATION DT. ANL.	65,90
MAD TV KOMPL. DT. 1MB	75,90
MANCH. UNITED EUROPE DT.	59,90
MC DONALDS LAND DT. ANL.	54,90
MEGA MIX COMPIL. INCL. LEANDER /AGONY/ORK DT. ANL.	59,90
MEGA SPORTS COMPIL. DT. ANL.	65,90
MIGHT AND MAGIC 3 1 MB KOMPL. DT.	79,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB	79,90
MOTORHEAD	39,90
NICK FALDO CHAMP. GOLF 1 MB	59,90
PANZER BATTLES 1 MB	59,90
PATRIZIER 1 MB KOMPL. DT.	79,90
PENTHOUSE - HOT NUMBERS - DT. ANL.	39,90
PERFECT GENERAL 1 MB	79,90
PERFECT GENERAL DATA DISK	59,90
PERSONAL PAINT DT. ANL. 1 MB	69,90
PGA GOLF INCL. COURSES DT. ANL	69,90
PGA GOLF COURSES DT. ANL.	39,90
PINBALL DREAMS DT. ANL.	59,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL. 1MB	59,90
POPULOUS 2 1 MB DT.	65,90
POPULOUS 2 SCENERY CHALLENGE DT. ANL.	39,90
PREMIERE DT. ANL. 1 MB	69,90
PREMIERE MANAGER DT. ANL.	54,90
PROPHECY OF THE SHADOW 1MB*	79,90
PUSH OVER DT. ANL.	65,90
RAVING MAD COMPILATION INCL. MEGA TWINS /ROBOCOD J.P. 2/RODLAND DT. ANL.	59,90
RAILROAD TYCOON KOMPL. DT. 1 MB	75,90
RAMPART DT.ANL. 1MB	65,90
REACH FOR THE SKIES 1 MB DT. ANL.	59,90
ROAD RASH DT. ANI.	59,90
ROBOSPORTS 1 MB	59,90
ROME AD 92 DT. ANI.	75,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.	78,90
SHADOW OF THE BEAST 3 DT. ANL. 1 MB	79,90
SHADOWWORLD DT. ANL. 1MB	65,90
SHUTTLE KOMPL. DT. 1 MB	65,90
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB	75,90
SILLY PUTTY DT. ANL.	59,90
SIM ANT KOMPL. DT. 1 MB	89,90
SIM CITY DELUXE EDITION DT. ANL.	85,90
SIM EARTH KOMPL. DT.	85,90
SINK OR SWIM DT. ANL.	**39,90**
SLEEPWALKER DT. ANL.	59,90
SPACE HULK DT. ANL. 1 MB *	**65,90**
SPECIAL FORCES 1 MB DT. ANL.	75,90
SPORTS COLLECTION -STARBYTE- DT. ANL.	69,90
SPORTS MASTERS COLL.INCL. PGA TOUR GOLF /INDIANAPOLIS 500/ADV. TENNIS TOUR	59,90
STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER/ BLACK GOLD/SPACE MAX KOMPL. DT. 1 MB	69,90
STEIGENBERGER HOTELMAN. KOMPL. DT.	54,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL.	59,90
ST. THOMAS KOMPL. DT. 1 MB *	79,90
SUPERFROG DT. ANL. 1 MB	49,90
SWORD OF HONOUR	55,90
SYNDICATE KOMPL. DT. 1 MB *	**65,90**
TEAM YANKEE 2 - PACIFIC ISLANDS DT. ANL.	69,90
TERRAWAY THOMAS DT. ANL.	49,90
THE GREATEST COMPILATION INKL. DUNE, JIMMI WHITE SNOOKER, LURE OF TEMPTRESS	59,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION	39,90
TORNADO DT. HANDBUCH 1 MB	79,90
TRANSARCTICA KOMPL. DT. 1 MB	59,90
TREASURES OF SAVAGE FRONTTIER 1MB	75,90
TRODDLERS DT. ANL.	65,90
U G H ! DT. ANL.	49,90
UNIVERSAL MONSTERS DT. ANL. *	54,90
VIKINGS - FIELDS OF CONQUEST DT. ANL. 1 MB	65,90
WALKER DT. ANL. *	65,90
WAR IN THE GULF KOMPL. DT. 1 MB	**75,90**
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1 MB	69,90
WEEN DT. ANI. 1MB	75,90
WHALES VOYAGE DT. ANL. 1 MB	75,90
WIZKID DT. ANL.	59,90
ZOOL DT. ANL.	59,90

Preishits Amiga

Titel	Preis
3 D POOL BILLARD	29,90
4D SPORTS BOXING DT. ANL.	19,90
4D SPORTS DRIVIN DT. ANL.	29,90
4 WHEEL DRIVE COMPILATION	34,90
688 ATTACK SUBMARINE	**29,90**
ADDAMS FAMILY DT. ANL.	24,90
ADRENALYN DT. ANL.	29,90
ADVANDED DESTROYER SIMULATOR	19,90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	29,90
AMNIOS	15,90
AUSTERLITZ	24,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATMAN THE MOVIE	29,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	29,90
BATTLEHAWKS 1942	29,90
BATTLESQUADRON DT. ANL.	24,90
BIG NOSE - THE CARAVAN -	29,90
BLACK GOLD KOMPL. DT. 1 MB	29,90
BSS JANE SEYMOUR	29,90
BUDOKHAN	29,90
CAPTIVE DT. ANL.	29,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHRONOQUEST 2	15,90
CHUCK ROCK DT. ANL.	29,90
CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL.	19,90
CONTINENTAL CIRCUS DT. ANL.	9,90
DAS BOOT 1 MB	39,90
DEADLINE -INFOCOM-	15,90
DELUXE STRIP POKER	29,90
DELUXE STRIP POKER 2	29,90
DEUTEROS KOMPL. DT. 1 MB	**29,90**
DOODLEBUG DT. ANL.	29,90
DR. DOOMS REVENGE DT. ANL.	29,90
DRIVE ME CRAZY COMPILATION	29,90
EMLYN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL.	29,90
F19 STEALTH FIGHTER DT. KURZANLEITUNG	35,90
FIRE & ICE DT. ANL. 1 MB	29,90
FUTURE WARS -TIME TRAVELLER	29,90
GEM "X"	29,90
GHOSTBUSTERS 2	29,90
HEART OF CHINA DT. ANL. 1 MB	39,90
HERO QUEST -BRETTSPIELUMSETZUNG	29,90
HONDA R V F DT. ANL.	29,90
HUMANS 1 MB	29,90
HUNTER DT. ANL.	15,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT.	35,90
INDY HEAT	15,90
INTERNATIONAL TRUCK RACING	24,90
IT CAME FROM THE DESERT INCL. ANTHEADS	39,90
JACK NICLAS GOLF 1 MB	29,90
JAGUAR XJ 220 DT. ANL.	39,90
KHALAAN KOMPL. DT.	15,90
KICK OFF INCL. EXTRATIME	15,90
KICK OFF 2	29,90
KINGS QUEST 1 1MB	29,90
KNIGHTS OF THE SKY 1,5 MB	29,90
KULT	15,90
LAST NINJA 3 DT. ANL.	29,90
LEGEND	**35,90**
LEISURE SUIT LARRY 3 1 MB SIERRA	35,90
LIFE & DEATH 1	39,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	**29,90**
M1 TANK PLATOON DT. KURZANLEITUNG 1 MB	34,90
MAGNETIC SCROLL COMP. INCL. FISH /CORUPTION/GUILD OF THIEVES	29,90
MANIAC MANSION	29,90
MEGATRAVELLER KOMPL. DT. 1 MB	29,90
MICROPROSE SOCCER DT. ANL.	29,90
MIDWINTER 2 KOMPL. DT. 1 MB	39,90
MIG 29 SUPERFULCRUM DT. ANL. 1 MB	34,90
MOVIE PREMIER COLL. INCL. TURTLES /GREMLINS 2/B.T. FUTURE 2/ ETC.	29,90
M.U.D.S. KOMPL. DT.	24,90
NIGEL MANSELL RACING DT. ANL. 1 MB	**29,90**
NORTH & SOUTH	29,90
OPERATION STEALTH DT. ANL.	34,90
OUTRUN EUROPE DT. ANL.	19,90
PANZA KICK BOXING DT. ANL.	29,90
PAPERBOY 2 DT. ANL.	29,90
PARAMAX DT. ANL.	9,90
PICTIONARY	29,90
PINBALL MAGIC DT. ANL.	29,90
PIRATES ! DT. ANL. 1 MB	29,90
P. P. HAMMER DT. ANL.	29,90
PREHISTORIC	29,90
PRINCE OF PERSIA	29,90
PUZZNIK	15,90
R-TYPE	24,90
R-TYPE 2	19,90
RAILROAD TYCOON ENGL. VERS. 1 MB	49,90
RAINBOW COLLECTION INCL. BUBBLE BOBBLE /RAINBOW ISLANDS/NEW ZEALAND STORY	29,90
RBI 2 BASEBALL	29,90
RICK DANGEROUS 2 DT. ANL.	29,90
ROCKET RANGER / TV SPORTS FOOTBALL	39,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. 1 MB	34,90
SHINOBI	19,90
SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	29,90
SHUFFLEPACK CAFE	29,90
SILKWORM	19,90
SIM CITY/POPULOUS COMPILATION 1 MB	**34,90**
SIMPSONS DT. ANL.	24,90
SKYCHASE	15,90
SOCCERMANIA COMPILATION	34,90
SPACE CRUSADE 1 MB	**29,90**
SPACE QUEST 1 SCI DT. ANL. 1 MB	29,90
SPACE QUEST 4 DT. ANL. 1MB -SIERRA-	39,90
STARFLIGHT 2 DT. ANL. 1 MB	29,90
STELLAR 7 -SIERRA-	29,90
STRIKER - SOCCER -	29,90
SUPER HANG ON	24,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	29,90
SUPER TETRIS	29,90
SWITCHBLADE 2	29,90
SWIV	29,90
TEAM SUZUKI	29,90
TEAM YANKEE DT. ANL. 1 MB PANZERSIM.	29,90
TERMINATOR 2	29,90
TEST DRIVE 2 - THE DUEL -	29,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION INCL. ALLEN SCENERY DISKETTEN DT. ANL. 1 MB	**29,90**
THE PLAGUE DT. ANL.	24,90
THUNDERHAWK AH 73 M DT. ANL. 1 MB	29,90
TRIVIAL PURSUIT	29,90
TROLLS DT. ANL.	29,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	24,90
TURTLES TEIL 2 DT. ANL.	29,90
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	29,90
TV SPORTS BOXING DT. ANL.	29,90
UMS 2 DT. ANL. 1 MB	39,90
UTOPIA	29,90
VIDEO KID	29,90
WAXWORKS -ACCOLADE/HORROSOFT- 1 MB	**34,90**
WING COMMANDER 1 1 MB	29,90
WINTER SUPERSPORTS 92	29,90
WOLFCHILD 1 MB DT. ANL.	29,90
WWF EUROPEAN RAMPAGE DT. ANL.	39,90
WWF WRESTLING TEIL 1	24,90
ZAK MCKRACKEN	29,90
ZORK 1-3 JEWEILS	29,90
ZYCONIX DT. ANL.	29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Amiga Zubehör

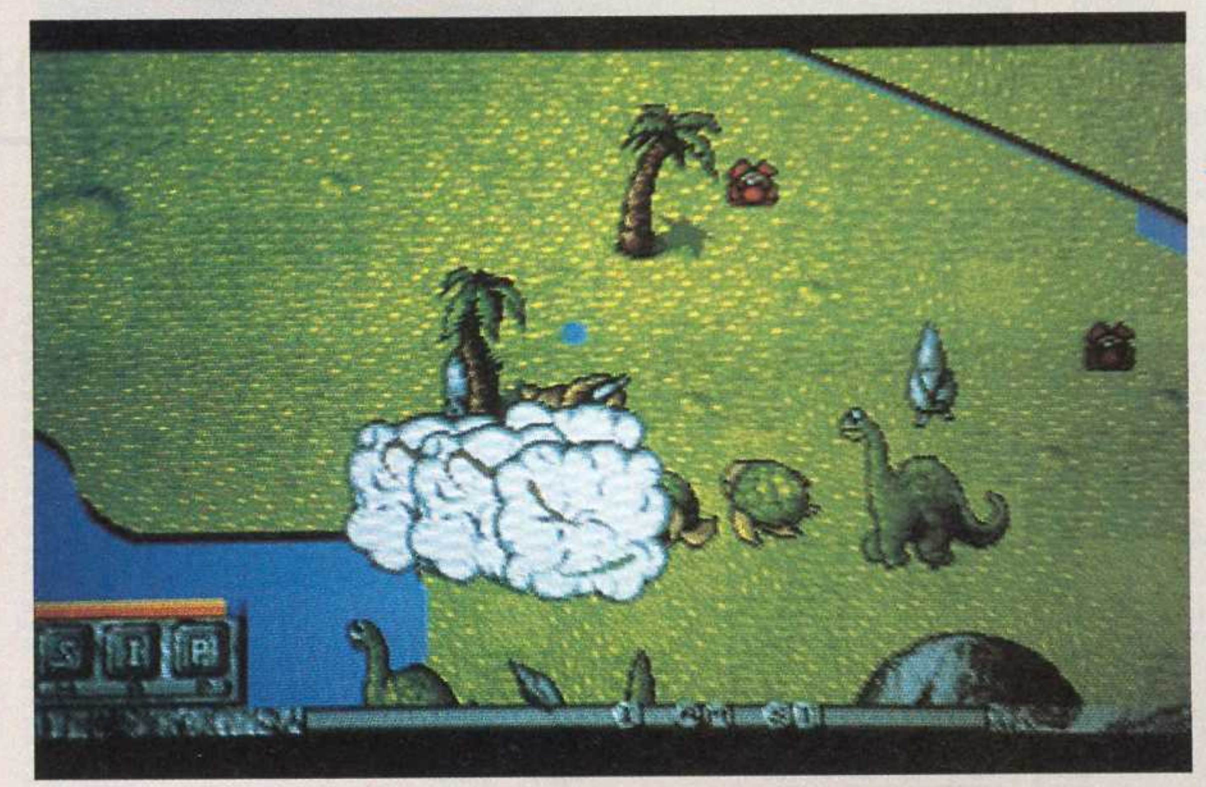
Artikel	Preis
1,5 MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT.	239,90
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 500	199,00
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 2000	219,00
DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS	19,90
ELECTR. BOOTSELECTOR DFÜ-DF 3	39,90
EXTERNES LAUFWERK 3,5"	119,90
GENIUS TRIPLE MOUSE	49,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO MINI	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR MINI	34,90
MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER	49,90
MOUSE/JOYSTICKVERLÄNGERUNG	9,90
MOUSEMATTE	6,90
NETZTEIL A 500 4,5 A	69,90
ROM/ROM PLATINE KICK 2.0/1.3 A500	99,90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	59,90
X-COPY PROFESSIONAL TOOLS INCL. HARDWARE	74,90

Leerdisketten

Artikel	Preis
3,5" 2 DD NoName 10er	9,90
3,5" 2 HD NoName 10er	19,90
5,25" 2 DD NoName 10er	5,90
5,25" 2 HD NoName 10er	12,90

* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar - Irrtum vorbehalten
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00
Vorkasse im Inland nur per Euroscheck plus DM 8,00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand
BEI SOFTWARE AB DM 200,- BESTELLWERT NUR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI
BESTELLANNAHME: Montag - Donnerstag 9.⁰⁰ - 18.⁰⁰, Freitag 9.⁰⁰ -17.⁰⁰

Mein kleiner, feiner Dino-Park



◄ *Leben und leben lassen – die Devise in Dino Worlds*

Zoff in Stegosaurus-Hills – wer gewinnt? ▼

Fred Feuerstein hat einen als "Wachhund", Steven Spielberg verfilmt gerade einen Roman über sie, und jedem Wissenschaftler, der heutzutage auch nur einen kleinen Teil von Ihnen findet, geht das Herz auf: Dinosaurier. Und weil wir alle diese großen Trampler, die wir nie lebend erleben konnten, so gern haben, dürfen wir demnächst auch noch mit ihnen am Computer spielen.



Dino Worlds
-Preview-

System: **Amiga**, geplant für: **Super Nintendo, Mega CD, Mega Drive**, Hersteller: **Millennium**, England, Muster von: **Hersteller**.

Dinosaurier sind dumm – Dinosaurier sind schlau, Dinosaurier sind durch einen einschlagenden Meteoriten umgekommen – Dinosaurier starben, weil sie keine Nahrung fanden: Mit solchen und ähnlichen Meldungen werden wir zirka alle sechs Wochen in wissenschaftlichen Magazinen überrascht. "Alles Quark", meint da die englische Software-Schmiede Millennium und zeigt uns, wie die Dinos wirklich gelebt haben – in **Dino Worlds**.

Dinosaurier sind dort wirklich nicht so dödelig, wie man uns ewig weismachen wollte *(...von wegen Kleinhirn in der Nähe des verlängerten Rückgrats)*, im Gegenteil: Die Großfüße in Dino Worlds leben in Clans und zeigen reges Interesse an Kunst, Dinosaurier-Kultur *(Gibt's da Musik von "Bronto-Beat"?)* und Sport *(Seilhüpfen auf Felsboden)*, haben gesunden Appetit *("Heute mittag gibt's frisches Wäldchen auf glasklarem See...")* und pflegen das gesellige Leben.

So finden sich sehr oft Großfamilien mit Onkel Bronto, Tante Tyranno und Vetter Archeopterix. Das Familienleben ist so ausgeprägt, daß die lieben Viecherl eher mal ein gemeinsames Picknick wagen *("Gehen wir in die Vogesen äsen...")*, als nachmittags irgendwelche platten Game-Shows im Dino-TV anzusehen. Aber das ist wichtig: Die Dinos brauchen jemanden, der ihnen bei der großen Aufgabe hilft, die da heißt, "Seiet nicht furchtbar, sondern wehret Euch heftig". Dementsprechend gilt es, den eigenen Clan vor allem Unbill zu schützen, den eigenen Lebensraum zu vergrößern und sich gegen andere, räuberische Clans zur Wehr zu setzen. Der Koordinator kann jedem der Einwohner der Dino-Welt Kommandos geben. Unter Umständen könnte es z.B. nötig sein, Verteidigungsanlagen für die eigene Sicherheit zu errichten oder eine Brücke zu bauen, um nicht dauernd einen Riesenumweg nehmen zu müssen.

Dino Worlds sieht auf dem ersten Blick Simulationen wie Sim Life oder Sim Ant sehr ähnlich. Auch erinnert die Story ein wenig an Populous. Der Hersteller bezeichnet das Game aber als "kompaktes, action-orientiertes Puzzle-Spiel". Es gibt drei verschiedene Spielabläufe, zwischen denen man auswählen kann: Ein "Kopf-an-Kopf-Spiel", eines zwischen Spieler 1 und Computer oder Spieler 2 sowie eines, in dem ein "Eroberer" gegen die Dino-Sippschaft antreten muß.



Die Dino-Welt besteht aus 100 einzelnen Inselreichen und wird von insgesamt acht Dinosaurier-Arten bevölkert. Das Interessanteste ist, daß durch eine Art programmierter Computer-Intelligenz jeder einzelne Dino über ein eigenes "Bewußtsein" verfügt und dementsprechend reagiert. in jedem einzelnen Level wird somit auch ein unterschiedlich intelligenter Gegner erzeugt.

Das alles läßt Dino Worlds in einem sehr hellen Licht erscheinen. Obwohl man ja gerade bei Vorankündigungen nur Gutes hört, darf man beim Lenken der "Bigfoots" schon jetzt gespannt sein. ■

Vera Brinkmann/tmb

Flitschiges Wiedersehen

PREVIEW

Der gute alte James Pond kehrt nach längerer Abwesenheit wieder in die heimischen Amigas zurück. Genauso lange ließ auch Dauergegner Dr. Maybe nichts von sich hören. Doch dann wurde ein Space Shuttle entführt.

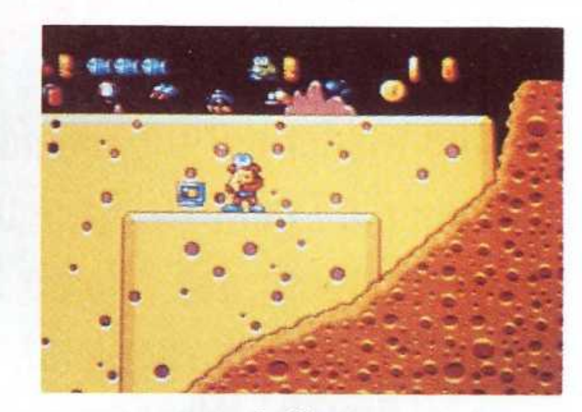
JAMES POND 3
- Preview -

System: **Amiga,** Hersteller: **Millennium**, England.



▲ Geht's hier weiter?

F.I.S.H. wird alarmiert und ein Spezialisten-Team zum Mond geschickt. Erste Berichte des Teams kommen noch an, doch dann ist plötzlich der Kontakt abgebrochen. Was ist aus den mutigen drei Agenten geworden? Dieses Rätsel kann nur einer lösen: Der mutigste Frosch des Teichs. Der darf sich nun in 140 verschiedenen Abschnitten austoben, begegnet sieben großen Level-Endgegnern und hat auch sonst seine liebe Not, heil aus dem Jump'n'Run-Szenario herauszukommen.



▲ Käse im Weltall

Anders als bei anderen Genre-Vertretern setzt sich die Story über das ganze Spiel fort. Sie dient also nicht wie so oft nur als Alibi. Dementsprechend gibt es zwischendurch immer wieder Hinweise des Hauptquartiers, die dem erfolgreichen Abschluß des Auftrages dienlich sein dürften.

Das Spiel soll etwa im September in die Läden kommen. Die beiden Vorgänger sind echte Hits – ob das auch für Teil 3 gilt, bleibt abzuwarten. Zumindest sind wir sehr gespannt drauf. ■

kate

Echt froschtrierend!

Vor rund zehn Jahren grassierte es: das Frogger-Fieber! Seit dieser Zeit seufzen immer wieder frustrierte 8-Bit-Veteranen "Ach, gäbe es so etwas doch auch auf dem PC...". Den Frischlingen unter den Spielefans, die das alte Froschvergnügen nicht mehr aus eigener Anschauung kennen, sei hierzu der Oldie-Artikel in der vorliegenden ASM empfohlen.

QUAAK und BUBBLE'S WORLD

System: **PC mit Windows 3.1**, empf. VK-Preis: **39,80 DM**, Hersteller: **Data Becker**, 4000 Düsseldorf, Muster von: **Hersteller**.

Für ein glorreiches Comeback ist es nie zu spät, mag sich Data Becker gedacht haben. Doch, oh Graus! Was ist das? Wo Autos und Baumstämme beim alten 8-Bit-Original samtweich vorbeizogen, ruckelt es beim Windows-"Quaak" erbärmlich. Der Frosch reagiert auf die Cursortasten-Befehle lustlos bis extrem träge. Eine Begleitmusik gibt es nicht, bloß ein paar lieblos zusammengesampelte Quakser dringen in verschiedenen Spielsituationen aus der SoundBlaster-Karte. Die einzige Erweiterung gegenüber Oldie Frogger stellt übrigens das Kronensammeln dar: Wer mit seinem Frosch zehn der zufällig im Spiel auftauchenden Kronen berührt, darf sich als Froschkönig fühlen.

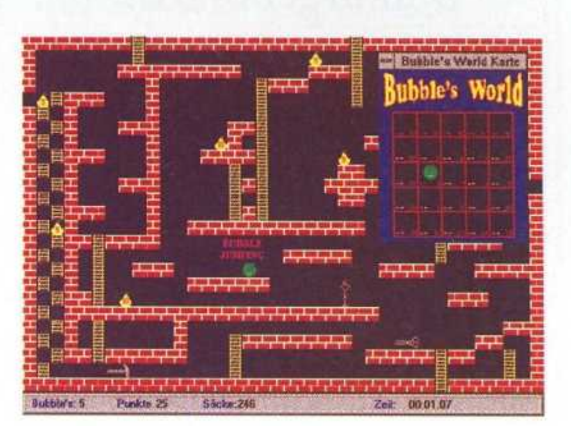
Wenn "Windowsianer" schon schwache Spiele schlucken, dann vielleicht auch gleich zwei auf einmal – so mag man sich weiter gedacht haben. Und auf diese Weise wird "Quaak" zusammen mit einem weiteren Höhepunkt kultivierter Windows-Unterhaltung ausgeliefert: "Bubble's World", ein blockorientiertes Kletter-/Hüpf-Spielchen einfachsten Zuschnitts. Der Held "Bubble" ist ein grünes Smily, das Leitern hochklettert, Geldsäcke sammelt und was dergleichen atemberaubende Aktionen mehr sind. Dazu gehört ein Editor, mit dem der "Bubble"-Fanatiker Block für Block eigene Szenarien entwerfen kann. Zur Strafe gibt's dafür keine Soundkartenunterstützung, nur ein nerviges Gequäke aus dem PC-Lautsprecher.

Zwei Programme für wenig Geld – tjaja. Mir persönlich wäre in diesem Fall die Alternative "Gar kein Programm für ganz ohne Geld" noch lieber. Daran ändert auch der vierundachtzigseitige, gebundene Anleitungs-Wälzer, dessen hyperdetailliertes Gesülz stellenweise unfreiwillig komisch ist, nichts. ■

sz



▲ Häuser statt Höhlen, Ruckeln statt Gleiten: "Quaak"



▲ "Bubble's World": Immerhin ein Windows-Programm...

ASM-WERTUNG von 0 bis 12
Quaak/Bubble's World

Grafik	4/4
Sound	5/1
Spielablauf	4/4
Motivation	3/3
Gesamtnote	4

»MANGELHAFT«

Menschenskinder, die zweite

Sie sind wieder da! Die unendliche Geschichte der Evolution geht weiter – und wie. Wandle auf den Spuren des "Homo Steinicus", kurz Steinzeitmenschlein genannt, und genieße die wahren Freuden der menschlichen Entwicklung.

»Mit Sauriern auf Du und Du«

HUMAN RACE – THE JURASSIC LEVELS

System: **Amiga**, geplant für: **PC**, VK-Preis: **ca. 65 DM**, Hersteller: **Mirage**, England, Muster von: **Hersteller**.

Es ist noch nicht viel Wasser den Rhein runtergeflossen, seit sie uns das erste mal heimgesucht haben. Wer? Na, ganz klar: **Humans**, das strategische Arcadengame oder arcadische Strategengame des englischen Mirage-Labels Imagitec fand seinerzeit begeisterte Anhänger sowohl auf dem Amiga als auch auf dem PC.

Dumm geboren ...

Die Spielidee ist rasch erläutert: Du hast einen Stamm hirnloser, aber niedlicher Menschlein und bekommst ein Ziel gesetzt, das du mit einer bestimmten Anzahl Mannen deines Stammes erreichen mußt.
Leichter gesagt als getan, denn die lieben Menschlein sind wirklich hirnlos. Das heißt, ohne Hilfsmittel sind sie nicht einmal in der Lage, einen Baum zu besteigen.

... aber lernfähig

Also ist dein Denkvermögen gefragt. Die rund 100 Levels des ersten Teils der unendlichen Menschleinsentwicklung waren noch von relativ einfachen Aufgaben geprägt: die Entdeckung des Feuers und seine Verwendung, der sehr vielseitige Einsatz eines simplen Speeres *(Humans à la Sergej Bubka im Stabhochsprungfieber)* oder aber der zu wahren Lachsalven hinreißende Einsatz eines Rades. Doch nun folgt das ultimative Chaos: Satte 80 Level neuer Spielspaß warten darauf, von Euch in Beschlag genommen zu werden. Das verspricht Spannung und Action pur, denn fast "wi a im richt' gen Läbn" darfst Du deinen Menschlein auf die Sprünge helfen.



▲ *Menschen wie Du und ich*



◄ *Das Wunder der Evolution*

Rasse...

Außerdem kommst du während des Spiels zu ganz neuen Erkenntnissen. Was viele bislang nur vermutet und einige vielleicht hinter vorgehaltener Hand dem besten Freund zugeflüstert haben, ist nach allerorts von Mirage bestätigten Meldungen eingetroffen: Die Menschen liefen mit Dinosauriern auf Erden! Hast Du die Jurassic Levels erst einmal gespielt, findest Du Deine ganz persönliche Bestätigung: Die Menschlein müssen in nahezu völlig friedlicher Koexistenz mit den Dinos gelebt haben. Nur so ist es zu erklären, daß beispielsweise Dein Stamm mit Dir als Stammeshäuptling Dinos als Rutschbahn verwenden darf, um zum nächstgelegenen Seil oder einem ähnlichen Hilfsmittel zu gelangen.

... mit Klasse

Der zweite Teil der unendlichen Menschleinsgeschichte, **Human Race – The Jurassic Levels**, schlägt jeden Spieler in seinen Bann. Viele bunte, grafisch sauber gezeichnete Level warten auf Euch und Eure Geschicklichkeit, denn leicht zu bewältigen sind sie wirklich nicht. Manchmal müßt Ihr schon einen Schritt zurück machen, bevor Ihr zwei nach vorne macht. Außerdem ist mit einem tollen Sound der Spielspaß garantiert.
Einziger Wermutstropfen in meinen Augen: Das Spiel läuft nicht auf Amigas mit Kickstart-Versionen >2.x. Das tut dem Ganzen aber keinen Abbruch: Meine Meinung: "Iss ja alles suppergutt, yeah." ■

Vera Brinkmann/tom

Thomas meint:

80 neue Levels fröhliche Evolutionen, da freuen wir uns doch. Die Humans sind genauso unbeholfen wie im ersten Teil, erfinden jedoch vergnügt die tollsten Sachen und lassen die Gehirnzellen des Spielers rotieren. Die Grafiken sind immer noch augenfreundlich flimmerfrei, und auch zum Erkennen der Sprites benötigt man kein Raster-Elektronen-Mikroskop. Das richtige Spiel für alle, denen das Spielprinzip von Lemmings II zu innovativ ist.

»SEHR MENSCHLICH«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	10

»GUT«

Katz und Maus

Es gibt kaum einen Klassiker des Zeichentrick-Genres, der nicht mittlerweile auch in Form eines oder mehrerer Computerspiele zu haben ist. TOM & JERRY macht da keine Ausnahme.

TOM & JERRY

System: **S-NES**, geplant für: **NES, Game Boy**, VK-Preis: **ca. 139 DM**, Hersteller: **HiTech**, Japan, Muster von: **Allan**, 8000 München.

Dieses Spiel hat mir gerade noch gefehlt. Unlängst sind schon viele andere Comic- und Zeichentrickfiguren in Jump'n'Runs für das S-NES verarbeitet worden. Es war abzusehen, daß auch Tom & Jerry für dieses System umgesetzt würde. Das Game bietet 3 Level mit je 3 Stages und einem Endboss (Dumpfbacke Tom) sowie einen 4. Level mit 2 Stages plus Endgegner; damit ist es ganz schön umfangreich. Im Spiel selbst steuert man einen Helden namens Jerry. Der kann aufgesammelte Murmeln verschießen oder auf die kleineren Gegner draufspringen. Durch Aufsammeln von Kääääse bekommt man neue Energie, bzw. frischt Trefferwieder auf.
Aber das Spiel hat auch Schattenseiten. Es gibt zwar eine Continue-Funktion, aber keine Paßwörter. Auch hat die Grafik etwas gelitten. Verblaßte Farben, lieblose Hintergrundgrafiken und simple Gegner trüben die Motivation. Magerer Sound und spärlich verteilte Soundeffekte können auch nicht begeistern; da hätte man einiges besser machen können.
Doch was geben sich richtige Jump'n'Run-Fans mit Sound ab: Das wichtigste sind doch Steuerung und Spielspaß. Wer vorwiegend auf diese Punkte Wert legt, hat bei Tom und Jerry sein Geld trotzdem gut investiert. ■

Reinhard Schmidt/sma



▲ *Blasse Farbe, aber ordentlich Spielspaß*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	7
Motivation	8
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Immer locker schwingen lassen

Was klebt an der Wand und hat einen roten Strampelanzug an? Kenner der Materie ahnen, daß es sich nur um irgend jemanden aus dem Kreis der Comic-Superhelden handeln kann, denn nur dort gehört ein solches Outfit zur Standard-Berufsbekleidung.

ARCADES REVENGE

System: **SNES**, VK-Preis: **ca. 129 DM**, Hersteller: **Ljn**, USA, Muster von: **Acclaim**, 8000 München.

Mr. Arcade ist ein Killer mit einem recht ungewöhnlichen Hobby. Obwohl klein und schmächtig von Gestalt, sind seine liebsten Opfer muskelbepackte und mit Superfähigkeiten versehene Comic-Helden. Speziell die Mitglieder der Gruppe X sind ein Dorn in seinem Auge. Da Arcade Elektronikspezialist und vermögender Herr über ein lukratives Spielhallenimperium ist, ersinnt er immer wieder ziemlich aufwendige Tötungsmaschinerien, die den Helden ein möglichst gewaltsames Ende bereiten sollen.

Gewöhnlich fängt Arcade dazu ein Mitglied der X-Men und sperrt es in einer seiner komplizierten Apparaturen ein. Dabei wird er meistens beobachtet, und die anderen Mitglieder der Mutantentruppe machen sich zu einem Rettungsversuch auf, wobei sie natürlich ebenfalls in einer der vorsorglich vorbereiteten Fallen landen und sich urplötzlich mit dem "Flipper-of-Doom", dem "Telespiel-of-Terror" oder gar dem schrecklichen "Halma-of-ultimate-Armageddon-Wow-Zap!" konfrontiert sehen. Kennen wir alles schon.

Nach dem gleichen Strickmuster verfährt auch das neue Modul für das SuperNES. Durch Zufall beobachtet Peter Parker alias Spiderman die Entführung von vier Heldenkollegen durch einen trickreichen Müllwagen. Hilfsbereit wie alle maskierten Rächer, nimmt er sofort die Verfolgung auf und landet prompt in Arcades Hauptquartier. Hier muß sich nun jeder der Helden durch ein speziell auf seine Fähigkeiten zugeschnittenes Szenario fighten. Dazu hangelt sich der arachnoide Teenager zunächst einmal an der Außenwand von Arcades Killing-Shop hoch. Spidey kann sich zu diesem Behufe an Wänden festsaugen, laufen, springen, mit seinen Netzstrahlen Abgründe überschwingen und durch Einsatz von Netzgranaten Gegner allemachen. Gegner sind im ersten Level zunächst einmal eine Handvoll von automatischen Robotwaffen und ein paar recht ungefährliche Kameras, welche in einer bestimmten Reihenfolge ausgeknipst werden müssen. So weit, so langweilig.

Richtig bunt wird es erst ab dem zweiten Level. Hier kann der Spieler nämlich wählen, mit welcher der geheldnappten Figuren er die Level durchkämpfen will. Jede der Spielfiguren hat dabei ein persönliches Level mit individuellen Gefahren.

Da ist zum Beispiel die Halbgöttin Storm, die – wie die meisten Halbgötter des Marvel-Universums – direkten Einfluß auf die Wettervorhersage nehmen kann, zeichnet sie doch für das irdische Klima verantwortlich und nicht etwa dieser gewisse Petrus, wie bisher allgemein angenommen. Storm wurde von Prof. Xavier (Mentor der Heldentruppe) in einem Steinsarg in der Cheopspyramide gefunden und neigt seither zum Hyperventilieren, wenn man sie einsperrt. Da Arcade ja ein Böser ist, sperrt er die angepunkte Göttin daher in ein Labyrinth, das sich langsam aber unaufhaltsam mit Wasser füllt. Pech also für Storm, wenn sich der vermutete Fluchtweg als Sackgasse entpuppt und langsam aber sicher voll Wasser läuft. Zur Verteidigung kann Storm kleine Miniorkane entfachen und die Gegner so buchstäblich wegblasen. Findet das ganze im Wasser statt, kann man von einem Underwater-Blow-Job sprechen.



▲ *Klebt an der Wand und spinnt rum*

Wolverine, der psychopatische Mutant mit dem Metallskelett und den ausfahrbaren Krallen, fetzt sich in seiner persönlichen Alptraumwelt mit niedlichen tortenwerfenden Clowns und MG-bewaffneten Kistenteufeln herum. In diesem Level gibt es sagenhafte Hintergründe mit feuerspeienden Totenköpfen. Der Zyklop ist ein X-Man der ersten Stunde und war schon in den ersten Comicheftchen Ende 1960 mit dabei. Spezialität des ältlichen Helden sind Energieblitze, die aus den Augen verschossen werden. Auch Zyklop bewegt sich durch eine in alle Richtungen scrollende Welt und ballert was das Zeug hält.

Letzter im Bunde der gefangenen Helden ist Gambit, ein junger Mann, der Probleme durch das Verteilen von explosiven Spielkarten löst. Da Gambit und Arcade mit ihrem Spieltrieb wohl verwandte Seelen sind, wurde dieser Figur das aufregendste Level spendiert. Während er sich nämlich gegen alle möglichen schwerbewaffneten Schachfiguren verteidigt, rollt ständig eine bildschirmfüllende Stachelwalze hinter ihm her. Das ist SuperNES-Grafik, wie wir sie sehen wollen.

Am Ende jedes Levels warten, wie nicht anders zu erwarten, jeweils noch die Endgegner. Dabei treffen wir auf alte Marvelbösewichte wie den Schocker, Carnage, Juggernaut, Rhino und Blast-Master. Gegen den 30 Meter großen Carnage beispielsweise wirkt der Obergauner Arcade mit seiner stubsnasigen 9mm-Automatik direkt harmlos. Die Grafiken des Spiels sind ausgezeichnet animiert, und auch die Landschaften und Hintergründe machen ordentlich was her. Das Gameplay ist bis auf den ersten Level fesselnd, technisch einwandfrei programmiert und frei von allzu unfairen Stellen. Der Sound ist rockig mit übersteuerten E-Gitarren und fetzt richtig gut los. Zwischen den einzelnen Levels werden die Infos über den entsprechenden Helden im Stil der amerikanischen Marvel-Sammelkarten angezeigt. Ob Nicht-Marvel-Fans genauso viel Spaß damit haben wie ich, weiß ich nicht. Für einen alten Freund von Wolverine und Kumpanen ist es natürlich schwer, ein unbeeinflußtes Urteil zu fällen. Wer das Game nicht gerade seinen Kids in die Hand drücken will, kann hier auf jeden Fall zugreifen. ■

tom

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	12
Sound	11
Spielablauf	11
Motivation	10
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«

Ab Juli neue PLZ: 34032

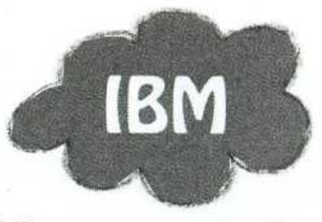
Tel.: 05 61/28 54 61



Fax: 05 61/28 55 53 • Btx: Softdreams #

Softdreams GmbH • Postfach 103242 • 3500 Kassel

SOFTDREAMS



- 1869 79,- DV
- 4D Sports Boxing 41,- DH
- 4D Sports Driving 41,- DH
- 7th Guest (CD-ROM) 116,- DH
- A-Train 91,- DV
- -Consturction Set 42,- DV
- AA - War i.t.skies 87,- DH
- Abandoned Places 2 * 80,- DV
- Aces of T. Pacific 66,- DH
- - Mission Disk 1 47,- EV
- Air Warrior 85,- DH
- Airbus A 320 67,- DV
- Airbus A 320 Amer. * 85,- DH
- Amberstar 78,- DH
- A.McLeans Pool Bi * 63,- DH
- B.A.T. 2 81,- DV
- Bards Tale 3 23,- DH
- -Trilogy (BT 1-3) 71,- DH
- Battle Chess 23,- DH
- Battle Chess 2 59,- DH
- Battle Chess 4000 65,- DH
- Battle Team 73,- DH
- -Battleisle Data 2 41,- DH
- Battletoads * 51,- DH
- Betrayal at Kondor * 72,- DV
- Bitmap Brothers 1 53,- DH
- Blues Brothers 27,- DH
- Bund.Man.Prof 2.0 69,- DV
- Burning Steel 79,- DV
- -Data 1 oder 2 39,- DV
- Buzz Aldrin 87,- DH
- Campaign 77,- DV
- Captive 2 Liberat. * 61,- DH
- Car and Driver 75,- DH
- Castles 2 66,- DH
- Castles o.Dr.Brain 35,- DV
- Centurion Def.Rome 23,- DH
- Chessma.Pro CD ROM * 97,- DH
- Chuck Y.Aft.2.0 23,- DH
- Civilization 92,- DV
- Comanche 85,- DV
- -Mission Disk 1 49,- DV
- Command HQ 49,- EV
- Compl.Chess System 77,- DV
- Crazy Cars 2 15,- DH
- Creatures 49,- DH
- Crisis in Kremlin 83,- EV
- Crusaders of Dark 83,- DV
- Cyber Race * 80,- DV
- Dark Queen o. Krynn 80,- DV
- Darkseed 1.5 73,- DV
- DSA 80,- DV
- Daughters of Serpe 74,- DV
- -CD ROM * 74,- DV
- Der Patrizier 79,- DV
- -CD ROM 85,- DV
- Discovery 19,- DV
- Dogfight 90,- DH
- Dream Team Com. 66,- DH
- Dune 48,- DV
- Dune 2 61,- DV
- Dyna Blaster 69,- DH
- Dynatech 63,- DV
- Eco Quest 48,- DH
- ECO Quest CD ROM * 77,- EV
- Eishockey Manager 80,- DV
- Elite Plus 80,- EV
- Elvira 1 42,- DV
- Elvira 2 Jaws of C 51,- DV
- Elysium 63,- DV

Sonderangebote**

- Elvira 2 21,- DV
- Euro Soccer 25,- DH
- Fairy Talees 39,- DH
- Phunderhawk 39,- DH
- Utopia 29,- DH
- Waterloo 12,- DV
- CD-ROM WC+Ultima 6 40,- EV

- Empire Deluxe 78,- EV
- Erben des Throns 73,- DV
- Eric the unready 60,- EV
- Eye of Beholder 2 79,- DV
- Eye of Beh 3 Dtsch * 80,- DV
- F 15 Str. Eagle 3 91,- DH
- F-19 Stealth Fight 49,- DH
- Falcon 3.0 89,- DV
- -Mission Disk 1 53,- DH
- Fallen Empire 86,- DV
- Fantastic Worlds 77,- DH
- Fields of Glory * 88,- DH
- Fire And Ice * 53,- DH
- Flashback 66,- DV
- Flies Att.on Earth 80,- DH
- Football Manager 3 * 75,- DV
- Formula One GP 91,- DH
- Front P.S.Football 66,- EV
- Games - Summer Cha 68,- DH
- Games - Winter Cha 66,- DH
- Go Simulator 79,- DH
- Gobliins 2 87,- DV
- Greatest Comp. 61,- DV
- Gunship 2000 93,- DH
- Gunship 2000 Data 55,- DH
- Hannibal 80,- DV
- Hard Drivin 12,- DH
- Harrier Jump Jet 96,- DH
- Heart of China 68,- DV
- Heimdall 29,- DV
- Hired Guns * 78,- DH
- History Line 14-18 77,- DV
- Human Race Data 47,- DV
- Human Race Standal 50,- DV
- Humans 56,- DH
- Imperium 27,- DH
- Inca 92,- DV
- Incredible Machine 66,- DV
- Indiana Jones 3 79,- DV
- Indiana Jones 4 85,- DV
- Island of Dr.Brain * 67,- DV
- Jonathan * 79,- DV
- Jordan in Flight 75,- DH
- Kaiser 87,- DV
- Kings of Adventure 78,- DH
- Kings Quest 5 79,- DV
- Kings Q.5 CD ROM 77,- EV
- Kings Quest 6 78,- DV
- Kings Q.6 CD Rom * 75,- EV
- Laura Bow 2 68,- DV
- Legend of Valour 79,- DV
- Legends o.Kyrandia 68,- DV
- Leisure S. Larry 5 67,- DV
- Lemmings 2 79,- DH
- Lethal Weapon 67,- DH
- Links 386 Pro 93,- DH
- -Bay Hill Club 36,- DH
- -Bountifull 36,- DH
- -Buff Springs(386) 41,- DH
- -Firestone 36,- DH
- -Hyatt 36,- DH
- -Mauna Kea (386) 41,- EV
- -Pinehurst (386) 41,- DH
- -Troon North 36,- DH
- Lord of The Ring 2 67,- DH
- Lost Secr.of Rainf * 63,- EV
- Mad TV 78,- DV
- Magic Candle 3 71,- EV
- Mario Andrettis Ra 62,- DH
- Maupiti Island 27,- DH
- McDonald Land * 51,- DH
- Might and Magic 3 77,- DV
- Might and Magic 4 77,- DV
- Mixed Collection * 68,- DH
- Monkey Island 2 79,- DV
- Monopoly * 74,- DV
- Nigel Mansells WC 59,- DH
- Obitus 33,- DH
- On The Road 59,- DV
- Pacifik Island 67,- DV
- Patriot * 74,- DH
- Penthouse Hot Numb 36,- DV
- Perfect General 79,- DV
- -Data Disk 42,- DH
- Pinball Dreams * 54,- DH
- Pirates! 59,- DH
- Police Quest 3 66,- DV
- Populous 2 73,- DH
- Power Tactics 70,- DH
- Powermonger 67,- DH
- Prince of Persia 2 * 68,- DH
- Quest for Glory 3 67,- DV
- Ragnarîk * 75,- DV
- Railroad Tycoon 87,- DH
- Reach f.t.skies 61,- DH
- Realms 18,- DH
- Red Baron 68,- DV
- -Mission Disk 1 49,- EV
- Ringworld Revenge * 68,- DH
- Rise of The Dragon 68,- DH
- Rocket Ranger 15,- EV
- Rome AD 92 66,- DH
- Rules o.Engagemant 29,- DH
- Secret Monkey Isld 81,- DV
- Secret Weap.of LW 80,- EV
- SWOTL kompl.CD ROM 84,- EV
- -DO 335,HE 162 je 37,- EV
- -P 80,P 38 je 33,- EV
- Sensi.Soccer 92/93 * 57,- DH
- Shadow o.t. Comet 86,- DV
- Shanghai 2 25,- DV
- Sherlock Holmes 78,- DV
- Silent Service 2 76,- DH
- Sim Ant 78,- DV
- Sim City Deluxe 81,- DV
- Sim Earth 83,- DH
- Sim Farm * 75,- DV
- Sim Life 81,- DV
- Skat 92 62,- DV
- Sleepwalker 66,- DH
- Space Crusade 60,- DH
- Space Hulk * 84,- DH
- Space Quest 4 68,- DV
- Space Q.4 CD ROM 78,- DH
- Space Quest 5 68,- DV
- Space Quest 5 EV 69,- EV
- Spaceward Ho! 79,- DV
- Spelljammer 65,- EV
- Star Trek 79,- DV
- Starbyte N.2 Coll. 78,- DH
- Steigenbg. Hotelm. 56,- DV
- Street Fighter 2 * 59,- DH
- Strike Commander 90,- DH
- -Speeach 43,- DH
- Strip Poker Deluxe 15,- DH
- Stunt Island 92,- DV
- Super Tetris 76,- EV
- Take a Break Pinb. * 61,- EV
- Task Force 90,- DH
- The Legacy 92,- DH
- Their Finest Hour 68,- DH
- -Mission Disk 32,- DH
- Toyota Celica 29,- DH
- Transarctica 53,- DV
- Triple Action 1 32,- DH
- Triple Action 2 32,- DH
- Trolls 50,- DH
- TV Sports Football 15,- DH
- UGH ! 56,- DH
- Ultima 7 81,- DV
- -Data Forge of Vir 45,- DH
- Ultima 7-2 Serp.Is 77,- DH
- Ultima Trilogy 2 71,- DH
- Ultima Underworld 71,- DH
- Ultima Underw. 2 73,- DH
- Unlimited Adventu. 62,- EV
- USS John Young 37,- DH
- V for Victory 67,- EV
- V for Victory 2 69,- EV
- V for Victory 3 * 80,- DH
- Veil of Darkness 80,- DV
- Viking Fields 80,- DH

Top-Games**

- Alone in The Dark 77,- DV
- Aces over Europe D * 72,- DV
- Aces over Europe E * 72,- DH
- Freddy Pharkas 61,- EV
- Freddy Pharkas 61,- DV
- Incredible Mach. Deluxe * 72,- DV
- Str. Comm.+Speach 115,- DH
- War in the Gulf 66,- DH
- X-Wing E 69,- EV

- Waxworks 60,- DV
- Wayne Gretzky 3 80,- EV
- Whales Voyage * 71,- DV
- Wild West World 57,- DV
- Willy Beamish 69,- DH
- Wing Commander 43,- DH
- Wing.Comm Edition 87,- DH
- Wing Commander 2 77,- DV
- WC 2 Zusatz je 43,- DH
- WWF Wrestling 2 68,- DH
- X-Wing DH 83,- DH
- Xenobots 72,- DH
- Zool 56,- DH



- 1869 67,- DV
- 4D Sports Boxing 35,- DH
- 4D Sports Driving 35,- DH
- AA - War i.t.skies * 69,- DH
- Abandoned Places 2 * 62,- DV
- Air Warrior 73,- DH
- Airbus A 320 67,- DV
- Airbus A 320 Amer. * 85,- DH
- Alien Breed SE 92 27,- EV
- Ambermoon * 71,- DH
- Amberstar . 69,- DH
- Arabian Nights 54,- DV
- A.McLeans Pool Bi 51,- DH
- Armalyte 25,- DH
- Armour Geddon 2 * 61,- DH
- Assassin 51,- DH
- Austerlitz 10,- EV
- B 17 Flying Fortr. 65,- DH
- B.A.T. 2 75,- DV
- Back to Future 3 30,- DH
- Bards Tale 3 23,- DH
- Bards Tale Constr. 60,- DH
- Battle Chess 23,- DH
- Battle Chess 2 56,- DH
- Battle Team 67,- DH
- -Battleisle Data 2 41,- DH
- BC Kid 59,- DH
- Blues Brothers 27,- DH
- Bund.Man.Prof 2.0 69,- DV
- Captive 2 Liberat. * 55,- DH
- Centurion Def.Rome 23,- DH
- Chaos Engine 54,- DH
- Cheat'Em Up 3 24,- DV
- Chuck Rock 2 47,- DH
- Civilization 77,- DV
- Combat Air Patrol * 61,- DH
- Covert Action 75,- DH
- Crazy Cars 3 51,- DH
- Curse of Enchantia 59,- DH
- D-Generation 43,- DH
- Daily Cov.Girl Pok 57,- DH
- Darkseed 1.5 73,- DV
- DSA 72,- DV
- Daughters of Serpe * 74,- DV
- Deluxe P.4.5 AGA 186,- DV
- Der Patrizier 67,- DV
- Discovery 19,- DV
- Doodlebug 39,- DH
- Double Dragon 3 49,- DH
- Dream Team Com. 60,- DH
- Dune 2 * 55,- DV
- Dyna Blaster 63,- DH
- Dynatech 52,- DV
- Eishockey Manager 74,- DV
- Elvira 1 42,- DV
- Elvira 2 Jaws of C 18,- DV
- Elysium * 52,- DV
- Emerald Mine 1 od. 3 24,- DH
- Emerald Mine 2 29,- DH
- Erben des Throns 67,- DV

Sonderangebote**

- Deutros 19,- DV
- Euro Soccer 25,- DH
- Onsbough 9,- DH
- Phunderhawk 39,- DH
- Shadow of the Beast 3 29,- DH
- Ultima 5 39,- DV
- Wing Commander 27,- EV
- WWF 1 33,- DH
- Zool 29,- DH

- Europ.Championship 60,- DH
- Eye of Beholder 1 68,- DV
- Eye of Beholder 2 79,- DV
- F 15 Str.Eagle 2 74,- DH
- F-19 Stealth Fight 74,- DH
- Fallen Empire 83,- DV
- Fantastic Worlds 71,- DH
- Fire And Ice 47,- DH
- Flies Att.on Earth 68,- DH
- Fly Fighter 9,- DH
- Fly Harder * 62,- DH
- Formula One GP 76,- DH
- Galaxy Force 9,- DH
- Gobliins 2 69,- DV
- Goldrunner 2 9,- DH
- Gravity Force 27,- DH
- Greatest Comp. 55,- DV
- Gunship 2000 * 81,- DH
- Hägar d.Schreckl. 18,- DV
- Hannibal * 68,- DV
- Harlequin 29,- DV
- Heart of China * 68,- DH
- Heimdall 29,- DV
- Hired Guns * 60,- DH
- History Line 14-18 77,- DV
- Human Race Data 47,- DV
- Human Race Standal 50,- DV
- Humans 56,- DH
- Imperium 27,- DH
- Indiana Jones 3 67,- DV
- Indiana Jones 4 79,- DV
- Internation.Soccer 9,- DH
- Jonathan 79,- DV
- Jug 9,- DH
- Kings of Adventure 66,- DH
- Knights of the sky 76,- DH
- Last Ninja 3 33,- DH
- Legends o.Kyrandia 68,- DV
- Leisure S. Larry 5 67,- DV
- Lemmings Doub.Pack 59,- DH
- Lemmings 2 61,- DH
- Lion Heart 52,- DH
- Lotus Compil.(1-3) 53,- DH
- Mad TV 66,- DV
- McDonald Land 51,- DH
- Mega Collection 48,- DH
- Might and Magic 3 65,- DV
- Mixed Collection * 62,- DH
- Monkey Island 2 79,- DV
- Monopoly * 68,- DV
- More Lemmings Data 25,- DH
- Nigel Mansells WC 53,- DH
- Nitro 18,- DH
- No Second Price 56,- DH
- North + South 25,- DH

Top-Games**

- A-Train 72,- DV
- Body Blows 51,- DH
- Desert Strike 62,- DH
- Flashback 60,- DV
- Goal! 51,- DH
- Star Treck 70,- DV
- War in the Gulf 61,- DH

- Ork 22,- DH
- P.P.Hammer 25,- DH
- Pacifik Island 61,- DV
- Penthouse Hot Numb 36,- DV
- Perfect General 73,- DV
- -Data Disk 42,- DH
- Pinball Dreams 48,- DH
- Pinball Fantasies 57,- DH
- Pinball Wizard 18,- DH
- Piracy of Highseas 65,- EV
- Pirates! 59,- DH
- Populous 26,- DH
- Populous 2 Plus 67,- DH
- Premiere 60,- DH
- Project Terra * 59,- DH
- Prophecy of Shadow * 68,- DV
- Putty 50,- DH
- Ragnarîk * 70,- DV
- Railroad Tycoon 78,- DH
- Rampart 62,- DH
- Reach f.t.skies 55,- DH
- Red Zone 54,- DH
- Rise of The Dragon 62,- DH
- Risky Woods 56,- DH
- Robocop 3 61,- DH
- Robosports 67,- DH
- Rome AD 92 60,- DH
- Rules o.Engagemant 26,- DH
- Scenario * 59,- DH
- Secret Monkey Isld 69,- DV
- Sensi.Soccer 92/93 51,- DH
- Shaolin Warriors 9,- DH
- Shinobi 9,- DH
- Shuttle 53,- DH
- Silent Service 2 76,- DH
- Silkworm 9,- DH
- Sim Ant 78,- DV
- Sim City Deluxe 81,- DV
- Sim Earth 77,- DH
- Sleepwalker 60,- DH
- Slip Stream 9,- DH
- Space Crusade 60,- DH
- Space Hulk * 72,- DH
- Space Quest 1 39,- DH
- Space Quest 4 DV * 62,- DV
- Space Quest 4 DH 39,- DH
- Special Forces 74,- DH
- Sports Collection 59,- DH
- Starbyte N.2 Coll. 66,- DH
- Steigenbg. Hotelm. 50,- DV
- Street Fighter 2 53,- DH
- Strip Poker Deluxe 15,- DH
- Super Hero * 62,- DH
- Super Tetris 70,- EV
- Superfrog 47,- DH
- Tanglewood 9,- DH
- Team Yankee 29,- DH
- Tearaway Thomas 51,- DH
- Teen.Mut.Hero Turt 28,- DH
- The Grail 9,- DH
- The Oath 25,- DH
- Their Finest Hour 68,- DH
- -Mission Disk 32,- DH
- Transarctica 53,- DV
- Trolls 50,- DH
- Trolls Amiga 1200 48,- DH
- Turbo Trax 9,- DH
- UGH ! 50,- DH
- Walker * 60,- DH
- Warhead 25,- DH
- Waterloo 12,- DV
- Waxworks 60,- DV
- Whales Voyage 65,- DV
- Whales Voy. A 1200 * 65,- DV
- Willy Beamish 63,- DH
- Wing Commander DV 77,- DV
- Wolfpack 25,- DH
- WWF Wrestling 2 62,- DH
- Zak McCracken 63,- DV
- Zero * 61,- DH
- Zool Amiga 1200 49,- DH

Versandkosten:
Vorkasse (Scheck) DM 6,- • Nachnahme DM 9,- zzgl. (Zahlkartengebühr)
ab 250,- DM frei • Ausland nur Vorkasse + DM 20,- • Express zusätzlich DM 8,-
Preisliste nur gegen frankierten Rückumschlag

Erläuterung:
*** Spiel bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar – Vorbestellung möglich**
****Solange der Vorrat reicht**
DH = Deutsche Anleitung/Handbuch • DV = Deutsche Version (Spiel in deutsch)
EV = Spiel + Handbuch auf Englisch

Preisänderung und Irrtum vorbehalten • Kein Ladenverkauf • Telefonische Bestellannahme Montag - Freitag 10.00 - 18.30

Heiße Action aus Liverpool

Wenn die Jungs von Psygnosis ihre Projekte starten, kann man ohne wenn und aber von Profi-Arbeit sprechen. Zu einem Ortstermin bei Selling Points in Gütersloh hatte sich PR-Mann Mark Blewitt einfliegen lassen und präsentierte die neuesten Games seiner Firma.

WIZ'N'LIZ

System: **Mega Drive**, Hersteller: **Psygnosis**, England, Muster von: **Hersteller**.



Wiz'n'Liz: Temporeiches Jump and Sprint für zwei Spieler mit scharfen Augen



GLEBBY
WIZ-0002050 -3 BONUS TIME-1:43

Für die ASM hatte Mark gleich zwei fast fertige Games für das Mega Drive parat. Spaßig anzusehen ist Puggsy, ein Jump'n'Run um ein niedliches Weltraumvieh, dem auf einem fremden Planeten das Raumschiff abhanden gekommen ist. Klar, was jetzt kommt: Der Spieler darf Puggsy helfen, sein Raumschiff wiederzufinden. Über Hindernisse und reichlich merkwürdige Gestalten stolpert Puggsy dabei zur Genüge. Um überhaupt eine Chance zu haben, darf sich Puggsy ein paar Gegenstände aneignen. Podeste, Pistolen und Wurfgeschosse sind dabei nicht zu verachtende Hilfsmittel. Siebzehn Szenarien und insgesamt 51 Level sind eine harte Nuß für die Jump'n'Run-Freaks. Grafik und Scrolling sind prächtig. Dennoch müssen sich die Mega-Driver noch bis zum Herbst gedulden.

Zauberkünstler

Ist Puggsy eher ein Tüftelspiel, so schlägt Wiz'n'Liz ganz klar in die neue Generation von Hochgeschwindigkeits-Arcade im Stile von Sonic und Konsorten. In 56 frei wählbaren Levels dürfen ein oder zwei Spieler ordentlich abräumen. Achterbahnmäßig (Tempo und Strecke) müssen in den Welten Karnickel gerettet und Bonus-Teilchen eingesammelt werden. Ein Zeitlimit ist dabei natürlich Ehrensache.

Im Zwei-Spieler-Modus wird der Screen waagerecht geteilt, und dann geht der Konkurrenzkampf richtig los. Wiz gegen Liz! Wer trödelt, verliert. Mehr als 100 Zaubersprüche können dem Kontrahenten das Leben zur Hölle machen. Sieben Endgegner warten auf ihre Abreibung und – wie konnte es auch anders sein – Cheats und Geheimlevels gibt es natürlich auch auf dem Mega Drive. Alles in allem bleibt Wiz'n'Liz aber erfrischend gewaltfrei.

Also Leute, spart schon mal Eure Kohle. Im Herbst ist Puggsy- und Wiz'n'Liz-Time. Wir bleiben natürlich ebenfalls am Ball. ■

cus



PUGGSY -Preview-

System: **Mega Drive**, Hersteller: **Psygnosis**, England, Muster von: **Hersteller**.



PREVIEW

Puggsy: Niedliches Tüftel-Jump'n'Run mit Aha-Effekt

Mini-Trucks im Abseits

CHAMPIONSHIP PRO AM

System: **Mega Drive**, VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Sega/Tradewest**, Muster von: **Die Cassette**, 4950 Minden.



Herrlich, endlich wieder ein Vertreter der Kategorie Ich-koste-viel-und-bringe-nichts. Ein Autorennen soll es also sein, na ja!? Das sehen wir uns doch mal genauer an.



Sechs rattenscharfe Minitrucks sind auf 8 Rennstrecken unterwegs, um die Meisterschaft unter sich auszutragen. Jeder Kurs wird dreimal gefahren – vorausgesetzt man kommt jedesmal unter die ersten drei. Wenn nicht, gibt's ein Game Over. Ein paar Extras liegen auf der Straße rum, die Straßenlage, Beschleunigung, Crashverhalten und Top-Speed erhöhen oder den Spielertruck mit Bomben und Raketen bestücken.

Wasserlachen, Ölpfützen und Stahlwände machen dagegen das Leben schwer. Tja und dann? Dann verliert der Spieler seine Motivation. Das passiert spätestens, wenn alle Bonusbuchstaben eingesammelt wurden und sich die Racer lediglich im Aussehen verändern. Das soll alles gewesen sein? Definitiv ja. Ein teures Spiel, wenn man die Peepshow-Preise zugrundelegt. Eine Minute 'ne Mark – macht gleich zwei Stunden warten – auf den großen Moment. Das Preis-Leistungs-Verhältnis stimmt in diesem Falle nur für den Verkäufer, der seine Sparschweinschlachter über den Tisch ziehen will. Finger weg von diesem Programm. Keine Motivation, wenig Action und viel Gähnerei. Da fragt man sich doch, warum Tradewest so einen Schund auf den Markt bringt, wenn es mit Super-Off-Road ein wirklich brauchbares Programm hingelegt hat. ■

cus

▲ *Zieleinlauf: Nur die ersten drei bleiben drin*



▲ *Durch die Kurve wird gekreiselt*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	3
Sound	4
Spielablauf	nahe 0
Motivation	nahe 0
Gesamtnote	3

»MANGELHAFT«

Jump'n'Run-Fun

LAND OF ILLUSION (MICKEY MOUSE 2)

System: **Mega Drive**, empf. VK-Preis: **89,95 DM**, Hersteller: **Sega**, Japan, Muster von: **Die Cassette**, 4950 Minden.

Micky Maus findet sich nach Lektüre eines Buches plötzlich im Märchenland wieder – und die Duck-Familie ist auch schon da! Doch die heldenhafte Aufgabe, durch das geheimnisvolle Land zu ziehen, überläßt sie der Hauptfigur.

Losgelegt wird in einem Wald, der überwiegend von Spinnen und Würmern besiedelt ist. Springenderweise geht's durch die Landschaft. Und wenn Micky auf einem Feind landet, solltet Ihr rechtzeitig reagieren und zum Hüpfangriff ansetzen... Boooiiingg, gehen die Angreifer in die ewigen Jagdgründe ein.

Tja, **Land of Illusion** ist wieder mal ein Jump'n'Run-Spiel, und in diesem Genre muß man schon einiges bieten, um sich aus der Masse hervorzuheben. Micky Maus ist hübsch gezeichnet und klopft nervös mit dem Fuß, wenn Ihr ihn zu lange einfach nur stehen laßt. Die zahlreichen Feinde sehen eher niedlich als grimmig aus. Besonders das Riesenvieh mit der Krokodilschnauze blickt Micky richtig treuherzig an, wenn er es mit einem Apfel füttert – und läßt sich dann im wahrsten Sinn des Wortes auf der Nase herumtanzen.







▲ *Greif die Liane, Micky!*

In den insgesamt 14 Spielstufen wartet eine ganze Menge auf den Spieler. Immer wieder findet man Schatzkisten. Wenn man diese auf dieselbe freundliche Art behandelt wie die feindlichen Sprites, geben sie ein kleines Geschenk her – mehr Energie, Extras oder Zauber-Items, die das Tor zum nächsten Abschnitt herbeihexen, um nur ein paar Beispiele zu nennen.

Das ist natürlich noch lange nicht alles. Aber: Wir wollen ja nicht die ganze Spannung wegnehmen. Laßt Euch nur das gesagt sein: Die Levels haben genug Spaß und Abwechslung in sich, um Euch Stunden an den Bildschirm zu fesseln.

Wer das Spiel ganz durchspielen will, muß sich schon ein paar Stunden Zeit nehmen. Aus unerfindlichen Gründen wurde nämlich auf eine Paßwortfunktion verzichtet. Mit Continues ist der Spieler zwar reichlich ausgestattet, aber wer eine lila oder andere Pause einlegt und das Gerät abschaltet, muß beim nächsten Spielen wieder ganz von vorne anfangen.

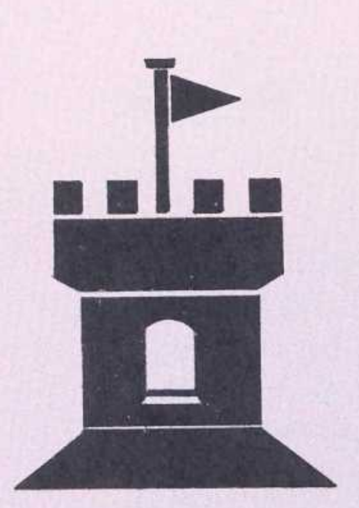
Auch technisch gibt es keinen Grund zur Klage. Der Spielablauf ist flüssig wie Butter, das Scrolling weich wie Wasser – oder so ähnlich. Eine ganze Menge Melodien – in unterschiedlicher Qualität – und eine Handvoll Effekte werden geboten. Die Grafik ist detailliert und auch ansonsten gelungen, wenn auch die sega-typischen Bonbonfarben gerade im Märchenwald etwas fehl am Platze wirken...

Alles in allem ein sehr empfehlenswertes Spiel, nicht nur für Micky-Fans. Kaufen! ■

Andreas Lober

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	10

»GUT«



Betrayal at Krondor

Von Zwergen

PREVIEW

Wir folgen einer Handelsstraße zwischen bewaldeten Hügeln hindurch. Rechts sind die Grabsteine eines alten Friedhofs zu erkennen. Der Weg macht eine scharfe Biegung nach links. Plötzlich blinkt ein blauer Fleck zwischen den Bäumen: das Kampfgewand eines Moredhel! Die Bruderschaft des Düsteren Pfades will unter allen Umständen verhindern, daß wir die Hafenstadt Krondor erreichen...

BETRAYAL AT KRONDOR
-Preview-

System: **PC**, Hersteller: **Dynamix/Sierra**, USA.

Nur wenige Autoren von Fantasy-Romanen haben es geschafft, sich Welten auszudenken, die auch nur annähernd so geschlossen, umfassend und zauberhaft sind wie die des großen Genre-Meisters J.R.R. Tolkien. Einer dieser wenigen, die dem Altmeister beinahe das Wasser reichen können, ist Raymond E. Feist. Seine epischen Romane um die Welt Midkemia sind seit mehr als zehn Jahren um die ganze Welt gegangen und in viele gängige Sprachen übersetzt worden. Mit **Betrayal At Krondor** kommt jetzt von der US-Softwareschmiede **Dynamix**, die zur Sierra-Familie gehört, ein reinrassiges Fantasy-Rollenspiel, das unter Mitwirkung Feists entstanden ist und die Welt seiner Bücher zum Gegenstand hat.

Fantasy vom Feinsten

'Betrayal At Krondor' atmet aus allen Poren die märchenhafte Atmosphäre des "Spaltkrieg"-Zyklus, der aus vier Büchern besteht. Die deutsche Fassung, 1986 im Goldmann-Taschenbuchverlag erschienen, ist nicht nur vergriffen, sondern zudem auch noch unvollständig – sie endet, als der große Krieg zwischen der Bruderschaft des Düsteren Pfades und den Menschen vom Königreich der Inseln gerade ausbricht. Demjenigen, der sich in die Fantasy-Welt des Spaltkriegs einlesen will, bleibt somit außer der gerafften Telegrammfassung, die im Handbuch des Spiels steht, nur die amerikanische Originalausgabe der Bücher. (Die Literaturangabe findet Ihr im Kasten.) Das Rollenspiel setzt mit seiner Handlung nach dem Band "A Darkness At Sethanon" ein, der beim US-Original einen Abschnitt in der Geschichte Midkemias beschließt.





▲ *Die Karte zeigt den Teil Midkemias, in dem der Spieler umherstreichen kann*

'Betrayal At Krondor' ist in neun Kapitel aufgeteilt. Diese bauen aufeinander auf, verlangen in sich selbst aber kaum eine zwingende Reihenfolge einzelner Aktionen vom Spieler. Das ist gewissermaßen ein Novum bei Computerspielen.

Durch Land und Stadt

Im ersten Kapitel des Spiels muß Baron Locklear, einer der Edlen des herzoglichen Hofes von Krondor, einen gefangenen Stammesfürsten der Düsteren Bruderschaft aus dem Norden des Königreichs nach Krondor eskortieren. Da dem Gefangenen ein rivalisierender Fürst seines eigenen Volkes nach dem Leben trachtet, werden er und Locklear zu Gefährten mit gleichem Interesse: Überleben!

und Flußnymphen



▲ *Die lange Reise hält jede Menge überraschender Begegnungen bereit*

Dem ungleichen Paar schließt sich ein junger Zauberer an, der dem heimatlichen Herd entlaufen ist. Das Dreigespann bildet die "Party", die vom Spieler ausgestattet und durch das Spiel geführt wird. Von nun an tut sich vor dem Spieler eine atemberaubende Story auf, die ihn mehrere Wochen lang fesseln kann – sofern es ihm gelingt, mindestens einen seiner drei Charaktere am Leben zu erhalten.

Genau das ist jedoch alles andere als einfach. Bestimmte Situationen übersteht die Gruppe nur, wenn der magiebegabte Junge seine Fähigkeiten einsetzt. Das kann er wiederum nur, solange er nicht in einem der ständig auftretenden Scharmützel mit Kriegern des Düsteren Pfades schwer verletzt worden ist. Heilung ist theoretisch in einigen verstreut gelegenen Tempeln zu finden – sie kostet dort aber so unmäßig viel Geld, daß die Helden die heiligen Stätten unverrichteter Dinge wieder verlassen müssen, auch wenn sie tödlich verwundet sind. Das wiederum läßt sich auch mit sehr viel Vorsicht kaum vermeiden und passiert in der Regel bereits innerhalb der ersten Stunden des ersten Kapitels.

Hat ein Charakter diesen Zustand erreicht, kann er auch praktisch kein Geld mehr verdienen. Das Spiel ist dann so gut wie verloren. Auch einige kleine Ungereimtheiten machen sich hier unangenehm bemerkbar. Ein Beispiel: Selbst in einem Gasthaus, in dem der Held Baron Locklear als Edler des Königreichs wohlbekannt ist, bekommt er kein Bett für die Nacht, sofern er nicht vorher auf irgendwelche abenteuerliche Weise ein paar Münzen verdient hat. Die Balance von Preisen, Chancen und Angriffsdichte ist es auf jeden Fall wert, noch einmal gründlich überarbeitet zu werden – sonst wird ohne Cheats kaum jemand in den Genuß der späteren Spielkapitel kommen.

Mit viel Liebe zum Detail ist die Landschaft gestaltet. Der Spieler sieht sie wahlweise von oben oder in einer vollperspektivischen Direkt-Darstellung. Was Dynamix hier mit ausgefüllter Vektorgrafik geleistet hat, ist schon beachtlich. Flüssig zieht die Landschaft mit Bäumen, Wasserfällen, Brücken, Fachwerkhäusern, Aschehäufchen von Lagerfeuern und reich bestückten Friedhöfen am Betrachter vorüber. Das Handling der ungeheuren Datenmengen hat man dadurch vereinfacht, daß man kurzerhand die Auflösung in der Perspektiv-Sicht vergröbert hat. Dies tut dem optischen Erlebnis jedoch kaum Abbruch. Personen und Räume werden in höherer Auflösung gezeigt; einige Schlüsselszenen bieten animierte Digi-Bilder. Dialoge mit Personen können sehr vielfältig sein, im Laufe einzelner Gespräche enthüllen sich immer wieder neue Stichworte, über die man weiter sprechen kann.

Neben Landschaften und Städten gibt es noch Labyrinth-Umgebungen, etwa die Zwergenmine Mac Mordain Cadal oder das Kanalsystem der Stadt Krondor, in dem die Gilde der Diebe herrscht. Auch das Repertoire an Figuren, denen man im Spiel begegnet, ist mehr als reichhaltig: Freunde der Charaktere tauchen hier ebenso auf wie schreckliche Monster, hübsche Mädchen oder muffelige Seeleute.

Viel Liebe zum Detail

Da 'Betrayal At Krondor' zumindest zu einem gewissen Teil eine Reisegeschichte ist, spielt die Bewegung durch die Landschaft eine besonders große Rolle. Hier findet der Spieler eine echte Erleichterung durch die Möglichkeit, sich an einen Straßenverlauf 'anzuhängen' und diesem automatisch zu folgen. Am Kompaß und in der Perspektivsicht lassen sich die Windungen nachvollziehen.

Das Entdecken versteckter Gegenstände am Wegesrand macht Spaß. Auch versteckte Gegner lassen sich mit etwas Mühe rechtzeitig entdecken. Das nützt bloß nicht viel, denn umgehen kann man einen Hinterhalt in der Regel leider nicht. Der Kampfablauf ist für Rollenspielfreunde nicht ungewohnt. Allerdings geht es hier ziemlich hektisch zu, was nicht unbedingt rollenspieltypisch sein muß. Der Zielcursor blinkt eben noch hier auf, jetzt plötzlich dort, und wer einen Moment zu lange zögert, hat seinen Zug vertan. Auch hier dürfte noch etwas Feilarbeit angesagt sein.

Die Handhabung der einzelnen Spielfunktionen ist voll mausorientiert. Um eine Spielsituation schnell sichern und wiederholen zu können, hat Dynamix zusätzlich zur normalen 'Save Game'-Funktion noch das 'Lesezeichen' eingebaut, eine Schnellspeicherung ohne Angabe eines Dateinamens.

Insgesamt gesehen, dürfte 'Betrayal At Krondor' einen Meilenstein bei den computerisierten Rollenspielen darstellen, wenn die endgültige Version auf dem Markt ist. Der einzige Wermutstropfen: Das Spielen mehrerer Leute mit- oder gegeneinander hat man leider nicht im Blick gehabt. Schade, denn gerade die Sprüche, Winkelzüge und kleinen Gemeinheiten von Freunden können einem Rollenspiel den entscheidenden Kick geben. Als fähiger Solospieler sollte man jedoch nicht zögern, den herrlichen Landen Midkemias einen Besuch abzustatten. Im Laufe des Herbstes dürfte die endgültige Version auch in Deutschland zu bekommen sein. ■

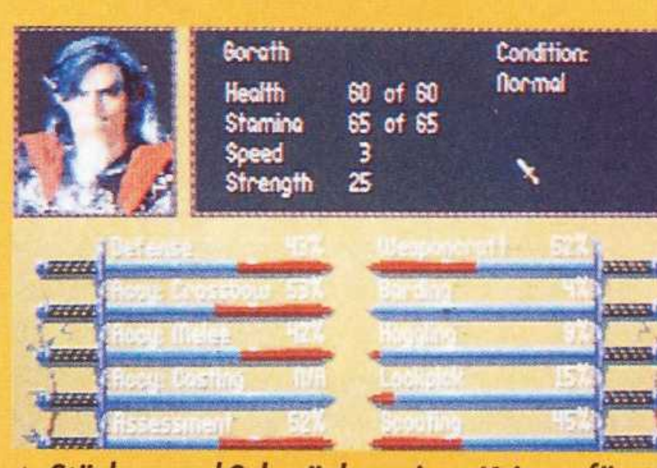
sz



▲ *Eine Kampfszene: Hier geht es hektisch zu*



▲ *Leichen sind zum Untersuchen da*



▲ *Stärken und Schwächen eines Kriegerfürsten*

Raymond E. Feist:

(Spaltkrieg-Zyklus)	Magician: Apprentice
	Magician: Master
	Silverthorn
	A Darkness At Sethanon
(Weiterführend)	Prince Of The Blood

alle erschienen als Paperbacks bei Bantam Spectra Books, New York u. a. 1982-1990

Zelten bei den Kelten

LEGEND OF CRANOG
-PREVIEW-

System: **PC**, Hersteller: **Creative Edge**, England, Muster von: **Hersteller**.



Mit der Legende von Cranog legt Creative Edge den ersten einer Reihe von Arbeitstiteln für Rollenspiele vor, die mit dem neuen CEMENT-Entwicklungssystem ausgearbeitet werden.

Zu den Zeiten der Kelten bedeutete es noch etwas, Held zu sein. Zahlreiche Mythologien erzählen von Helden, die für ihre Götter eintraten, im Kampf dann irgendwann besiegt wurden und direkt an den Festtafeln ihrer Auftraggeber zum immerwährenden Heldenschmaus antreten durften. Fast jeder hatte irgend etwas mit Magie zu tun, sei er nun Priester oder Fischersmann. Wer sich ein paar Conan-Comics angesehen hat, weiß ungefähr, was ich meine, auch wenn es da nicht direkt um die Kelten geht.

Legend of Cranog führt uns in das Reich von Tir-nán-Og, die Welt der ewigen Jugend. Die liegt sehr malerisch zwischen Bergen und Meeresküste, und die Leute sind so nett, daß es für einen gestandenen Helden recht langweilig ist.

Glücklicherweise zerstört irgendwer (ein Böser!) die magischen Steine bei Cranog, die dazu dienen, die allgemeine gute Laune zu akkumulieren. Damit sind den teuflischen Druiden von Broichan Tür und Tor geöffnet, das ach so friedliche Ländchen mal so richtig aufzumischen. Ganze Dörfer verschwinden, und zurück bleibt nur verbrannte Erde. Die Bewohner werden in Eichhörnchen und Karnickel verwandelt.

Das ist der Punkt, an dem der Spieler auf den Plan tritt. Gabic, der Botschafter, ist der Held des Games. Er muß die Steine von Cranog finden und wieder zusammenbasteln, die bösen Feinde aus Broichan besiegen und dafür sorgen, daß aus Tir-nán-Og wieder das verschlafene kleine Ländchen wird, das es einmal war. Also bewegt sich Gabic durch eine isometrische Schräg-von-Oben-Perspektive und verwendet Zaubersprüche, Waffen und magische Heiltränke, verhandelt mit den Bewohnern oder löst Rätsel. Das Land ist in mehrere Bereiche aufgeteilt, in denen jeweils ein Stein zu finden ist. Ansonsten verwendet das Game die von Times of Lore her bekannte Grafik, die sehr detailliert und grafisch einwandfrei ausgeführt ist. Das Cement-Entwicklungssystem ermöglicht eine schnelle Portierung auf andere Computersysteme, so daß uns in Kürze auch die Konsolenversionen des Rollenspiels ins Haus stehen werden. ■

tom



▲ *Kelten wie sie keiner kennt*



▲ *Ein erster Blick auf das Szenario einer vergessenen Welt*



▲ *In den Ruinen ist es eindeutig nicht geheuer*



▲ *Viel Feind, viel Ehr: Wir nehmen auch Untote*

EYE OF THE BEHOLDER III: ASSAULT ON MYTH DRANNOR

System: **PC** *(ab 386-20, 2MB RAM)*, empf. VK-Preis: **109,95 DM**, Hersteller: **SSI**, USA, Muster von: **Softgold**, 41564 Kaarst.

Rollenspielers Nachschlag

Schon lange hat das Fantasy-Rollenspiel die Grenzen seiner angestammten Heimat, Tisch und Würfel, gesprengt. Selbst ein ehrwürdiges Schlachten- und Abenteuersystem wie die "Advanced Dungeons & Dragons" (ADD) ist inzwischen auf dem Computer heimisch geworden. Eine treue Gemeinde von Bildschirm-Kämpfern versammelt sich um jedes neue Abenteuer. EYE Of THE BEHOLDER III: ASSAULT ON MYTH DRANNOR ist das neueste – ist es auch das beste?

Als der erste Teil des "Eye Of The Beholder" herauskam, erregte er großes Aufsehen. Staunende Helden machten sich auf, die in opulenter Echtzeit-Perspektive gestalteten Kanäle unterhalb des Städtchens Waterdeep zu erforschen. Der zweite Teil des Labyrinth-Epos übertraf seinen Vorgänger dann, was den Detailreichtum der Grafik anging. Nun ist der dritte da – und auch er bietet eine Menge Spannung, viele Kilometer glitschiger Gänge und viele herrliche Feind-Grafiken fürs Geld.

Auch beim "Assault On Myth Drannor" findet sich der Spieler in den bekannten "Forgotten Realms" wieder. Spieler des zweiten Teiles können denn auch Ihre alte Party ins neue Spiel herüberretten und kommen dadurch in den Genuß gut trainierter und ausgerüsteter Spielfiguren.

Zur Abwechslung geht es zuerst mal darum, einen Gegenstand göttlicher Macht dem fürchterlichen Acwellan aus den Ruinen von Myth Drannor zu entreißen. Daß dabei einige Orcs, Geister und andere Diener des Bösen kalten Stahl oder tödliche Zaubersprüche zu spüren bekommen, versteht sich von selbst.

Die gesamte Steuerung des Spiels ist mausorientiert nach dem "Point-and-Click"-Verfahren gestaltet. Wird eine Eingabe in Textform verlangt, so stehen immer verschiedene Standard-Texte zur Verfügung, die sich dann mit Maus oder Tastatur auswählen lassen. Die Icons zu Waffen, Gegenständen und Charakteren in der Gruppe sind sauber gezeichnet. Entsprechend dem Stil der Zeit werden Ausrüstungsgegenstände jeweils direkt an Hand, Fuß oder Körper des Gruppen-Mitglieds im Ausrüstungsbild gelegt.

Die Szenarien selbst bieten durch eine aus zwei oder mehreren Phasen bestehende Animation halbwegs "lebendige" Bilder. Die Gruppe blickt dabei immer von einem Standpunkt aus. Eine Aufsplittung und Teilung auf verschiedene Standorte ist leider nicht möglich.

Technisch wirkt das Programm ausgereift. Die Steuerung ist durchdacht, Figuren und Charaktere sind gut in Szene gesetzt. Dennoch kommt für mich, der ich kein alter AD&D-Hase bin, beim Spiel nicht die gleiche Begeisterung auf, wie sie in vergleichbaren Games (wie Ultima Underworld oder auch Ultima VII) zu finden ist. Nachfolgespiele guter Vorgänger haben es sicher schwer, immer noch einen Schlag in punkto perfekterer Animation und größerer Illusion draufzulegen.

Doch gerade die perfekte Illusion ist es, die dem neuen "Beholder" in Pinselstrichen fehlt. Der unter Ultima geltende Spruch "Es gibt nichts, was nicht möglich wäre" läßt sich auf "Eye of the Beholder III" nur bedingt übertragen. Hat man schon eine interaktive Maussteuerung, die ein Anklicken aller im sichtbaren Bereich liegender Objekte erlaubt, darf es beispielsweise Unmöglichkeiten wie etwa eine durch Wald versperrte Wegrichtung nicht geben.

Auch die zwar sehr passenden, aber dabei ziemlich angestoppelt wirkenden AdLib-Sounds und digitalen Samples kommen ziemlich unbeholfen und wenig aktionsorientiert daher. Die visuelle Ausführung der Kämpfe läßt deutlich Wünsche offen. Keine neue Perspektive, keine sichtbaren Waffenaktionen, nur ein müdes Soundkarten-Krächzen oder recht lieblos gestaltete Blutflecke mit der Anzeige von Stärkepunkten künden vom Kampf der Gruppe.

So detailliert die Zeichnungen sind, so statisch wirkt das ganze Spiel auf den engagierten Rollenspieler. Das sind jedoch Punkte, die einen echten Fan nicht schrecken und diesem Game in der Schlußwertung auch nicht ernsthaft gefährlich werden können. Das Spiel liegt in deutscher Version vor, was nicht nur für Anfänger Vorteile bringt. Das Handbuch erzählt seine Story sehr packend und glänzt durch klare Regeldarstellung.

Insgesamt gesehen ist der dritte Teil des "Beholders" sicher nicht schlechter als sein Vorgänger – er bietet aber auch nichts revolutionär Neues. ■

Ulrich Schmitz/sz

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

Neues vom Rasenmäher

Den besten Eindruck von Virtual Reality ohne teures Spezialequipment konnte man bisher im Spielfilm "Der Rasenmähermann" erhalten. Nun ist der zweite Teil in Arbeit, und auch ein Computerspiel soll Ende des Jahres erscheinen.

Für den Film "Lawnmower Man" schufen die Angel-Studios aus Kalifornien mehr als 8 Minuten Computer-Animation, die einen guten Eindruck von VR bieten und in erster Linie dazu beigetragen haben, dieses Hollywood-Produkt bekannt zu machen. Zu bewundern waren eine Vielzahl von futuristischen VR-Umgebungen, unter anderem ein Kampf-Trainer und einen Hochgeschwindigkeits-Hinderniskurs. Auch die ultimative Anwendung der hochgezüchteten Simulationscomputer – Cybersex – wurde auf die Leinwand gebracht.

Etliche Silicon-Graphics-Workstations waren eingesetzt worden, um die aufwendigen Grafiken mit Hilfe komplexer 3D-Programme und vieler Computergrafiker zu verwirklichen. Jedes Detail, zum Beispiel jeder unterschiedliche Ausdruck im Gesicht der Hauptperson Jobe, mußte extra berechnet werden. Die eingesetzten Techniken sind zum größten Teil zum ersten Mal im Unterhaltungssektor verwendet worden. Die Ideen aus dem Drehbuch konnten nicht einfach übernommen werden, sondern jede VR-Umgebung mußte ihre eigene Story bekommen, um in sich abgeschlossen und glaubhaft zu wirken.

Ein kurzer Überblick über die Story des Films: Jobe ist ein geistig zurückgebliebener junger Mann, der vom Arzt Dr. Angelo als Versuchskaninchen für intelligenzsteigernde Medikamente benutzt wird. Diese Drogen in Verbindung mit VR erschließen dem ehemaligen Rasenmähermann nicht nur ein ungeahntes geistiges Potential, sondern auch übernatürliche Kräfte. Die Regierung bekommt Wind davon und versucht, diese Fähigkeiten für sich einzusetzen.

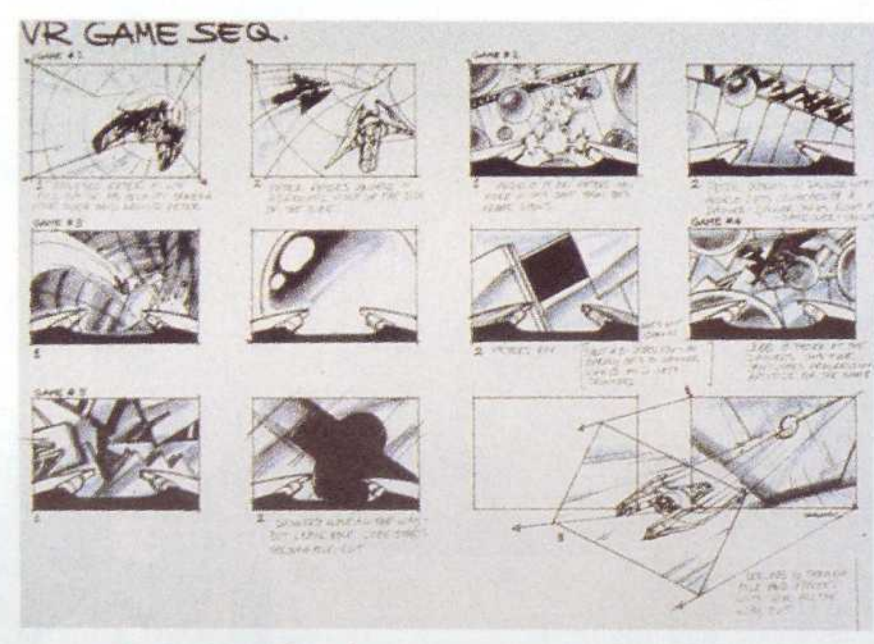
Das Experiment mißlingt jedoch, und der zunächst friedliche Jobe wird zunehmend aggressiver. Am Ende versucht er die Macht über die ganze Welt zu bekommen, indem er sich in das weltweite Computernetzwerk versetzt, um dort alle Rechner unter seine Kontrolle bringen will. Ob die Machtübernahme, die Dr. Angelo zu verhindern sucht, letztendlich gelingt, bleibt am Ende des Films offen.

In der Computerversion des Lawnmower Man II werden Bildsequenzen und Techniken aus dem Film benutzt, die aber nicht nur als kurze Zwischensequenzen dienen, sondern interaktiv in das Programm eingebaut werden sollen.

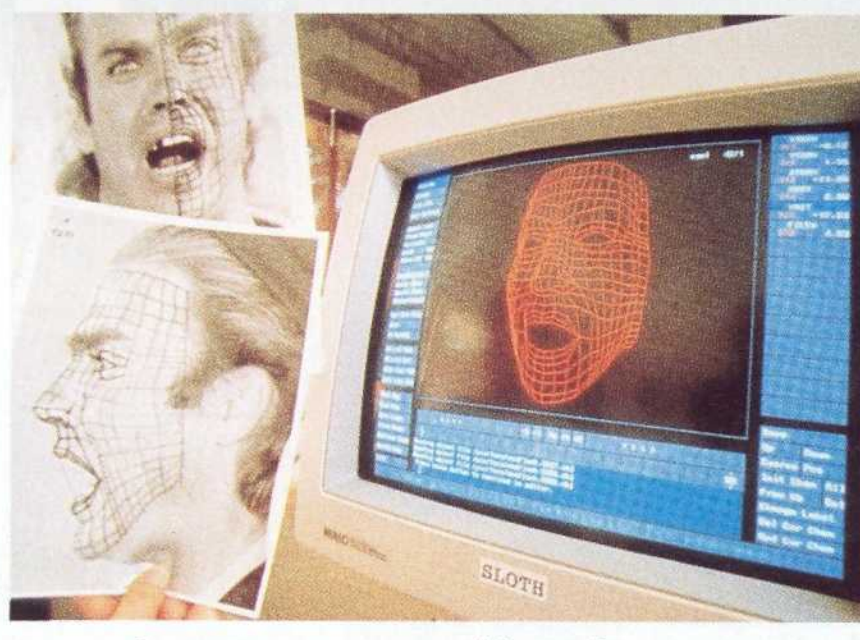
Nicht nur Full-Motion-Video wird die dreißig Level des Programms ausfüllen, auch realistische dreidimensionale Darstellungen sollen eine neue Dimension in die Welt der Computerspiele einbringen. Der Spieler löst einerseits verschiedene Rätsel, wie zum Beispiel logische und mathematische Aufgaben oder Intelligenztests, aber es gibt auch Jump'n'Run-Parts und Flugszenarien, bei denen der Spieler verschiedene Landschaften durchqueren muß. Alle Objekte, auf die man dort trifft, können von allen Seiten betrachtet werden.

Die Arbeit, die von den Programmierern geleistet werden muß, ist immens, und wir werden die Entwicklung an diesem interessanten Spiel weiter beobachten und insbesondere darauf achten, wie die Ideen des Film im Spiel verwirklicht werden. Das Projekt ist noch im Anfangsstadium, und mit einer Veröffentlichung ist nicht vor Ende des Jahres zu rechnen. Dann sollen jedoch das Computerspiel und der zweite Teil des Films gleichzeitig veröffentlicht werden. ■

Derek de la Fuente/Arndt Grass



▲ *Das Storyboard zu den Computeranimationen ..*



▲ *... und erste Umsetzungen auf dem Schirm*



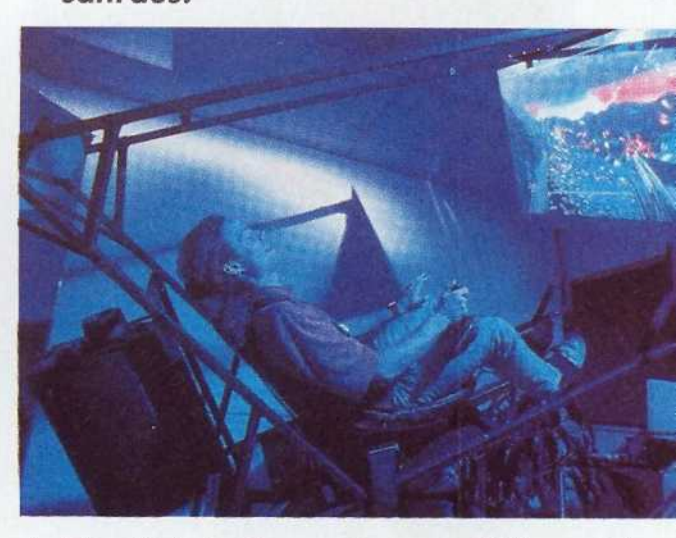
▲ *Cyber-Jobe in Action.*



▲ *Das Spiel, auf das wir alle warten...*



▲ *...aber auch der Rest sieht sehr interessant aus.*



▲ *Die nächste Generation von Videospielen*

Flucht aus der

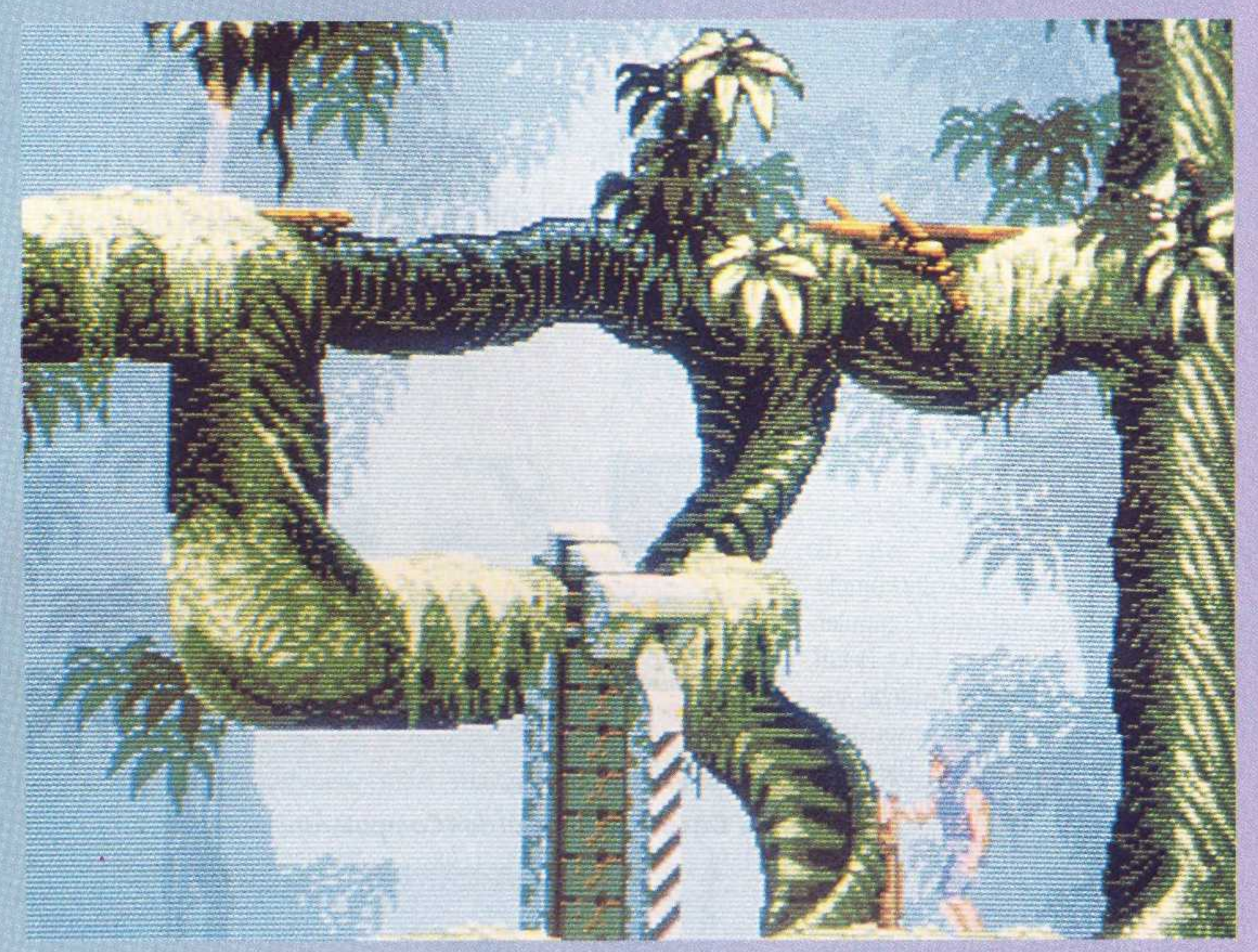
Zum zweiten Mal präsentiert uns Delphine ausgefeilte Vektorgrafik: Der Nachfolger von Another World ist da und hat es in sich.

FLASHBACK

System: **Amiga**, geplant für: **PC, Mega Drive**, empf. VK-Preis: **89,95 DM**, Hersteller: **Delphine Software**, Frankreich, Muster von: **Hersteller**.

Lester Knight Chaykin wacht ohne Gedächtnis in einer unbekannten Welt auf. Das einzige, an das er sich erinnern kann, ist seine abenteuerliche Flucht vor den Ogres, die ihn gefangen nahmen, als er aus Zufall in diese Dimension geschleudert wurde. Bevor er bewußtlos wurde, konnte er noch ein Holocube aufnehmen, das ihn jetzt mit den nötigsten Informationen versorgt. Ihm bleibt nichts anderes übrig, als den gefährlichen Weg durch den künstlichen Dschungel des Planeten Titan anzutreten, um eine Möglichkeit zu finden, wieder in seine Heimatdimension zurückzukehren.

Der Spieler von Delphines **Flashback** schlüpft in die Rolle von Professor Chaykin. Ein künstlicher Dschungel, der die Atmosphäre des Planeten Titan aufrecht erhält und mit verfallenen Maschinen und schießwütigen Ogres gespickt ist, ist das erste Hindernis auf dem Weg in die Freiheit. Springend, kletternd, rennend und schießend muß sich Lester mit kniffligen Puzzles abmühen, bevor er Gelegenheit erhält, das nötige Kleingeld für einen gefälschten Ausweis zu verdienen. Mit diesem Ausweis ist es möglich, einen Weltraumtrip zu ergattern und den Planeten zu verlassen. Lester muß dazu verschiedene Aufträge annehmen, zum Beispiel ei-



▲ *Welcome to the Jungle ...*

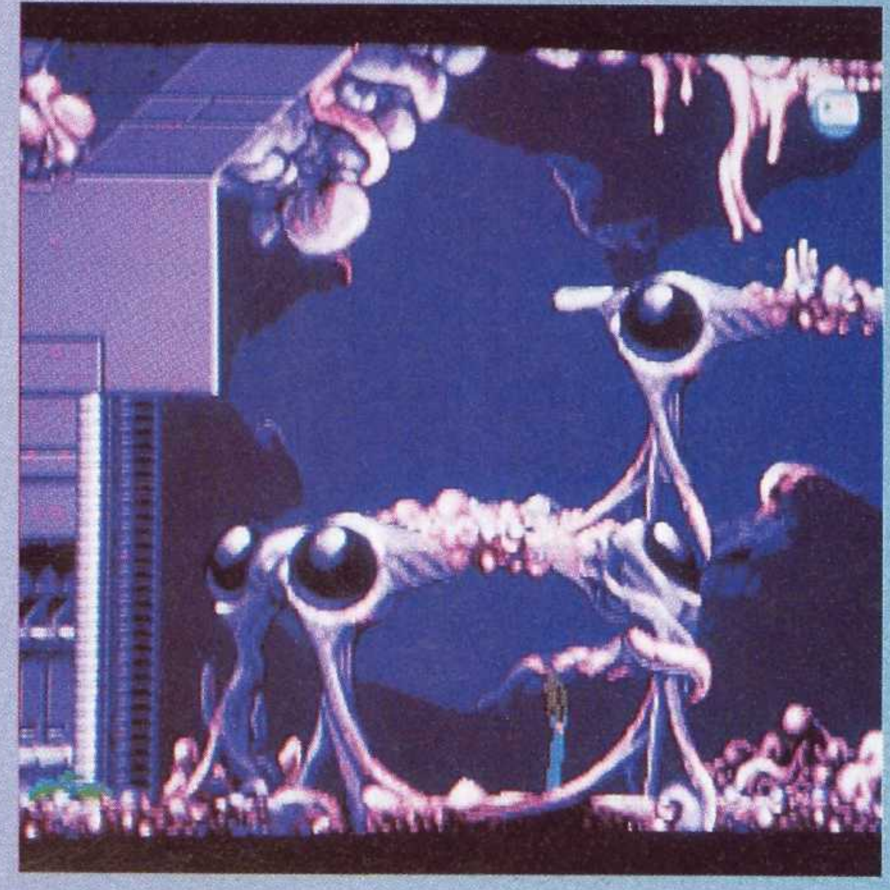


▲ *Bitte vorsichtig abseilen*

Vektorwelt

Über Polygone

Polygone sind Flächen, deren Eckpunkte (Vektoren) innerhalb der Bildschirmkoordinaten verändert werden können. Dadurch kann ein Polygon jede erdenkliche Flächenform annehmen, je nach Anzahl der verwendeten Vektoren pro Fläche. Durch berechnetes Verschieben der Vektoren und Einfärben des entstandenen Polygons werden Bewegungsabläufe möglich, die mit der gewohnten Bitmap-Grafik nicht möglich sind. Erstaunlich ist dabei, daß die Berechnung der Bewegungen in Echtzeit erfolgt, also während des Spielablaufs. Wer jetzt denkt, daß dies endlos viel Zeit verbraucht, der hat sich geirrt.



▲ *Eine sehr fremde Welt*



▲ *Uralte Technik ...*

▲ *... und Hitech-Großstadt*

„Faszinierende Bewegungen und gutes Gameplay"

nen Reaktor am Explodieren hindern oder einen durchgedrehten Terminator außer Gefecht setzen. Hilfe erhält er dabei von seinem Freund Ian, der ebenfalls auf der Flucht ist und als erstes für eine Beseitigung der Amnesie sorgt.

Delphine Softwares Hit "Another World" hat mit Flashback einen würdigen Nachfolger gefunden. Am faszinierendsten sind die Bewegungen, die Lester auf seinem gefährlichen Weg ausführen kann. Möglich ist das durch ausgeklügelte Vektorgrafik-Animation, die die Figuren als Polygone fließend über den Bildschirm bewegt. Lester rollt über den Boden, klettert, springt, rennt und ballert in grafisch perfekter Animation. Ich hätte nicht gedacht, daß man nur mit einem Joystick dermaßen viele unterschiedliche Bewegungsaktionen vornehmen kann.

Durch die fantastischen Bewegungsabläufe erhält das Spiel eine mitreißende Dynamik, die durch die Geräuscheffekte, zum Beispiel beim Abfeuern der Zimmerflak, noch verstärkt wird. Die Stimmung auf dem Planeten Titan wird zusätzlich zur Polygongrafik durch pixelorientierte Grafiken unterstützt, die auch mit den Amiga-üblichen 32 Farben sehr gut wirken.

ASM HIT

Das Programm unterstützt außerdem Joysticks mit mehreren Buttons, die einen schnelleren Wechsel der Aktionen erlauben. Eine Bauanleitung für einen solchen Joystick liegt dem Programmpaket bei. Das Programm ist auf Festplatte installierbar, was die Ladezeiten der Animationssequenzen drastisch reduziert.

Der einzige Punkt, der bei Flashback wirklich abnervt, ist die Kopierschutzabfrage, die heftiges Blättern im Handbuch nach sich zieht. Zu allem anderen kann man Delphine Software nur gratulieren. Flashback ist ein Spiel, das Action und Adventure kombiniert und dem Spieler viel Zeit stehlen wird. Im positiven Sinn, natürlich. ■

tmb

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	11
Sound	10
Spielablauf	11
Motivation	11
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«

Der Zauberlehrling



▲ *"Sehr atmosphärisch ..."*

"Walle, walle manche Strecke, daß zum Zwecke Wasser fließe und in reichem, vollem Schwalle zu dem Bade sich ergieße...", diese netten Worte aus Goethes Zauberlehrling durfte so manche leidgeprüfte Schülerseele auswendig lernen. Simon möchte auch lernen, aber bestimmt nicht irgendwelche hirnlosen Texte, er will – nein, nicht wie Grisu Feuerwehrmann, sondern Zauberer werden.

SIMON THE SORCERER -PREVIEW-

System: **PC**, geplant für: **Amiga**, Hersteller: **Adventure Soft**, England, Muster von: **Hersteller**.

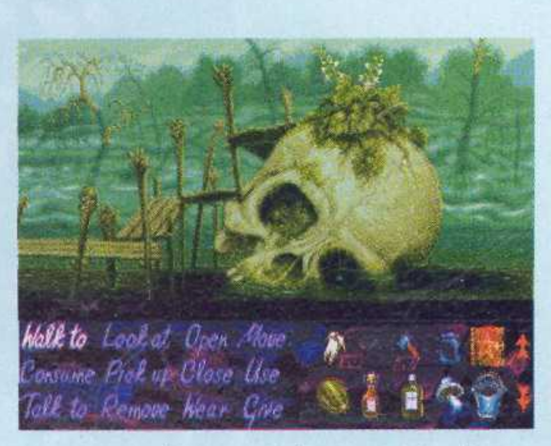
Simon ist ein ganz normaler Junge – der typische Junge von nebenan. An seinem vierzehnten Geburtstag feiert er mit seinen Freunden eine Superfete. Simons Onkel, der große Magier Marvelo, ist auch eingeladen. Er unterhält die ganze Gesellschaft mit allerlei Zaubertricks, wie beispielsweise dem obligatorischen "Hasen aus dem Hut zaubern". Als Simon die Kerzen seiner Geburtstagstorte ausbläst, hat er nur den einen Wunsch, ein ebenso großer Zauberer wie sein Onkel zu werden.

Einige Wochen später taucht ein kleiner Hund mit einem in Leder gebundenen Buch in der Schnauze an Simons Haustür auf. Er sieht so hungrig und verlassen aus, daß die ganze Familie beschließt, den kleinen Streuner ab sofort als neues Familienmitglied aufzunehmen. Das mitgebrachte Buch landet nach kurzer Durchsicht und einigem Nichtverstehen seitens der Betrachter auf dem Speicher. Der kleine Hund wird Simons treuester Freund. Soviel erfährt man über die bisherige Geschichte.

Unser Spiel beginnt an einem sonnigen Nachmittag im Jahr 1992, und Ihr schlüpft in die Rolle von Simon. Simon befindet sich gerade in seinem Zimmer und erledigt seine Hausaufgaben. Nachdenklich blättert er in einem Buch und schreibt einige Zeilen in sein Schulheft. Plötzlich hört er seinen kleinen Freund in der Ferne bellen. Blöde Aufgaben, denkt er und geht nach draußen zur Treppe. Neben der Tür zum Dachboden hockt sein kleiner Freund und schaut ihn erwartungsvoll an. Als Simon die Tür zum Dachboden öffnet, schrammt der Hund an ihm vorbei, läuft schnurstracks auf eine Truhe zu und kratzt mit seinen Pfoten daran.

Was ist bloß mit dem Hund los, denkt Simon. Um ihn zu beruhigen, macht er die Truhe auf. Wie von der Tarantel gestochen springt der Hund hinein und fördert das verschollene Buch zutage. Simon wirft einen Blick darauf und legt es auf den Hocker, doch der Hund zerrt wie ein Wilder daran, so daß es wieder herunterfällt und mit aufgeschlagenen Seiten liegenbleibt. Doch halt, was ist das? Ein merkwürdiges Schimmern dringt aus den aufgeschlagenen Seiten. Simon nimmt das Buch in die Hand und schaut auf das Cover. "Buch der Sprüche", liest er. "Soll ich es lesen?", fragt er seinen Hund. Der Hund nickt zustimmend, und Simon versucht, die ersten Zeilen zu entziffern. Plötzlich geht das Licht aus, und eine leuchtende Scheibe taucht vor Simons Augen auf. Der Hund reißt sich los und springt direkt in das Licht, Simon folgt ihm.

▲ *Gartenzwerge und Laubfrösche*



▲ *Nein, das ist nicht aus Monkey Island*

Die Szene wechselt, und Simon findet sich mit seinem Hund inmitten einer Horde Gnome wieder, genauer gesagt sind es sechs. Im nächsten Moment ist er als Beilage in einem Kochtopf zu sehen. Simon entkommt mit Müh' und Not und findet sich schließlich im Haus des Dorfzauberers wieder. Eine Geistergestalt taucht auf, und eine Stimme tönt durch die Räume: "Der Große Calypso ist außer Haus; wenn sie eine Nachricht hinterlassen wollen, sprechen sie nach dem Pfeifton." Simon fragt, was eigentlich los sei, worauf die Stimme ihm erzählt, daß er – Simon – helfen soll, den vom bösen Zauberer Sordid entführten Calypso zu befreien. Also begibt sich Simon samt Hund in das große Abenteuer.

Hier beginnt nun das eigentliche Spiel. Über 70 wunderschön gezeichnete Screens warten darauf, von Euch erkundet zu werden. In schönster Adventure-Manier könnt Ihr Räume untersuchen, findet hier, da und dort nützliche Dinge, die Ihr an bestimmten Stellen benötigt, um weiter zu kommen. Dabei trefft ihr auf allerlei merkwürdige Gestalten, beispielsweise Trolle, Gnome und andere Gesellen. In der Rolle von Simon werdet Ihr sehr schnell merken, daß sehr viel mehr dazu gehört, um ein Zauberer zu werden, nämlich auch das gründliche Studium des Sprüchebuchs.



Simon the Sorcerer, die neueste Entwicklung des Softwarelabels Adventure-Soft, ist ein Fantasy-Adventure, das voller super animierter, interaktiver Spielsequenzen steckt und reichlich Spielspaß verspricht. ■

DDF/Vera Brinkmann

07 93



Haste mal 'n Hint, Alter?

"Da kriegt dieser Mensch vom Secret Service jeden Tag kistenweise Lesereinsendungen, und die reichen ihm trotzdem noch nicht. Muß man sich mal vorstellen. Keine zwei Meter vor der Haustür hat's das schönste Wetter, an den Baggerseen der Umgebung gibt's mehr gebräunte Haut zu sehen als im Wienerwald, und der verlangt, daß Du Dich durch noch mehr finstere Höhlen schleichst, noch mehr Karten malst und das Gamepad deiner Konsole bearbeitest, bis auch der letzte Cheat herausgequetscht wird."

Langer Rede, kurzer Sinn: Eure Tips und Tricks, Komplettlösungen, Cheats usw. könnt Ihr wie immer an folgende Adresse richten.

Redaktion ASM
-Secret Service-
Postfach 870
W-3440 Eschwege
(ab 1.7.: Postfach 1870, 37258 Eschwege)

Civilisation

Auf dem PC kann man sich durch Herumpfuschen in den gespeicherten Spielständen (CIVILx.SVE) das Leben etwas einfacher machen. Wenn Ihr in der Zeile 130 folgende Änderungen vornehmt, habt ihr 30000 Goldstücke.

00000120: 00 00 47 72 69 65 63 68 – 2E 00 20 20 00 4D 6F 6E
00000130: 67 6F 6C 00 20 20 20 00 – 00 00 FF 7F 7F 7F 7F 7F
00000140: 00 00 28 00 00 00 00 00 – 00 00 01 00 02 00 F8 00

■

Daniel Proschek

Lemmings 2

Um alle Levels direkt anwählen zu können, einfach mit einem Editor in der Datei "L2.INI" (im Lemmings-Verzeichnis) die Zeile "Cheat=1" hinzufügen! ■

Christian Spanner

MAD TV

Geht einfach mal zur Raumvermietung in den 12. Stock. Drückt auf die Wandtafel. Nun seht Ihr den Raumvermietungsplan des Hauses. Sucht auf dem Plan Euer Studio, und verkauft es. Gleich danach kauft Ihr es wieder zurück. Dies macht Ihr jetzt immer so weiter. Mit der Zeit werdet Ihr merken, daß Euer Geld schwindet und bald ein dickes Minus auf Eurem Konto steht. Das ist ganz natürlich, wie im richtigen Leben. Macht einfach weiter. Nach einer Weile verschwindet das Minus, und Ihr seid wieder im Plus. Zum Beispiel steht dann da: 538046585 $. Achtet aber darauf, daß die erste Zahl im Betrag nicht größer als eine Fünf ist, da Ihr sonst nicht mehr aus dem Screen herauskommt und Euren Computer reseten müßt. Achtet außerdem darauf, daß Ihr das Studio endgültig verkauft habt, denn sonst müßt Ihr eine horrende Miete dafür bezahlen. Mit diesem Trick habt Ihr Euch ein kleines Vermögen geschaffen, mit dem Ihr Euch alles kaufen könnt, und Ihr habt Bettys Herz erobert, ohne viel Schweiß zu vergießen. Dieser Trick läßt sich beliebig oft wiederholen. ■

Christian Weidner

Dune II

Hat man in einem Level die Death Hand gegen sich, sollte man öfters abspeichern. Kracht nun eine Rakete in die eigenen Gefilde, lädt man einfach den letzten Spielstand vor der Meldung, daß die Rakete abgefeuert wurde, und siehe da, das Bömbchen detoniert diesmal an einer anderen Stelle. ■

NATO

Prehistorik

Startet man das Spiel mit cheat.doc, so kann man im Spiel mit den Zahlen eins bis vier folgende Cheats anwählen:

1. Unlimited Time
2. Unlimited Lives
3. Unlimited Health
4. No Hit ■

Andreas Münch

Bundesliga-Manager Pro

Auch am Südpol liest man die ASM. Zumindest bekommen wir von dort lustige Tips:
Bei manchen Feldern im Menü befindet sich ein Spinnennetz, an dem eine Spinne hängt. Wenn man etwas wartet, "seilt" sich die Spinne ab und läuft den Bildschirmrand entlang. Jetzt solltet Ihr mal auf die Spinne klicken. Es erscheint eine Meldung, die Ihr bestimmt nicht erwartet hättet. ■

Pinguin

Inca

Vor dem Cheat noch ein Tip für die Schlacht gegen die Segelschiffe. Es ist immer ratsam, die Schiffe von vorn oder hinten anzugreifen, da die Zweimaster dann nicht auf Euch schießen können. Bei allen Dungeonkämpfen lohnt es sich nicht, Dauerfeuer zu schießen. Besser ist es, die Waffen aufladen zu lassen und im geeigneten Augenblick salvenweise auf die Feinde zu schießen.
So, aber nun zum Cheat. Kommt Ihr bei einer nervenden Schlacht überhaupt nicht weiter, dann drückt mal <Strg-Alt-Shift>. Sofort ist eure Gesundheit wieder voll aufgeladen. Man kann die Tasten auch gedrückt halten, was zur Unsterblichkeit verhilft. ■

Robert Bölk

Indiana Jones and the Fate of Atlantis

Gehen Euch bei Indy 4 die "schlagfertigen" Nazis auf die Nerven? Im Kampf einfach die Nulltaste gedrückt, und Indy setzt seinen K.O.-Schlag an. Doch Vorsicht! Der dicke Nazi Arnold fällt auf diesen Trick leider nicht herein. ■

Nicole Butz

Terminator 2029

Bekanntlich ist das Game ja nicht allzu leicht, vor allem, weil man sich seine Waffensysteme rangweise erarbeiten muß. Wem das nicht schnell genug geht, der kann seinen Rang ganz einfach verändern: Die Dateien TERMA.SAV bis TERMJ.SAV enthalten die Spielstände 0 bis 9. Nun kann man in jedem Spielstand ohne Probleme seinen Rang auf Lt. Colonel umändern, indem man in einer der genannten Dateien das Byte an Offset 4Fhex auf den Wert 06hex umändert. Nun hat man keine Probleme mehr, was Waffen angeht. Man kann die erste Mission schon mit einer 100W Phased Plasma Cannon oder sonstigen Nettigkeiten sorglos beginnen. ■

Philipp Walter

Sim Ant

Mit folgendem Trick kann man unendlich viele schwarze Ameisen selber produzieren. Man klickt ungefähr drei Sekunden mit der linken Maustaste auf seine Ameise, wählt Exchange aus und klickt die Spinne an. Ob man nun Spinne ist, erkennt man an den gelben Greifern. Nun drückt man wieder ungefähr drei Sekunden lang die linke Maustaste und

wählt erneut Exchange aus. Kurz darauf erscheint eine schwarze Ameise, welche die Spinne produziert hat. ■

Christian Schulz

Trans World

Habt Ihr Probleme mit kaputten Lastern und kein Geld für Reparaturen? Null Problemo. Man nimmt einen Texteditor und sucht im gespeicherten Spielstand nach dem Namen seiner Firma. In der Zeile darunter befindet sich die Eintragung für die Menge des Geldes und eine Zeile tiefer die des Guthabens auf der Bank. Nun ist fast jede Manipulation erlaubt. ■

Clemens Zvacek

Ultima VI

Folgender Cheat ist besonders am Anfang des Spiels nützlich, um sich optimal auszurüsten. Während man die <Alt>-Taste gedrückt hält, gibt man auf dem Nummernblock 214 ein. Daraufhin erscheinen ein paar Schriftzeichen, und das Programm wartet auf eine Eingabe. Als erstes gibt man 09B ein. Danach 0E4 und dann eine 4. Im nächsten Moment wird man in die Piratenhöhle teleportiert, wo man sich mit vielen interessanten Dingen eindecken kann. Auf jeden Fall das Teil vom Silbertablett mitnehmen. Das braucht man später im Spiel noch mal. Zurück kommt man entweder mit dem "Orb of the Moons" oder mit folgendem Cheat: Man gibt nacheinander "133", "15D" und "0" ein und steht wieder vor Lord British. ■

Harald Bolte

Catacomb Abyss

<F10><G>: God-Mode; man ist unverletzbar.

<F10><I>: Get-Items; man bekommt alle benötigten Schlüssel.

<F10><W>: Warp to new Places; man wird in eins der 18 Levels teleportiert.

<F10><Z>: Freeze Time; wie der Name schon sagt, die Zeit bleibt stehen. ■

Alien

Inca

Um das volle Leben bei Weltraumkämpfen wieder zu bekommen, sollte man ständig die Tastenkombination <Strg-Alt-Shift> drücken. Dies ist besonders wichtig, um z.B. die lange Schlacht mit den Schiffen zu überstehen. Bei Kämpfen mit den Wächtern kann man diese Kombination benutzen, um den Gegner schnell zu beseitigen, ohne daß man auf ihn schießen muß. Schließlich muß man ja auch die Sterne mit der Maus abwehren, während die Feinde mit den Tasten erledigt werden. Es gilt dasselbe für Aquirre. ■

Thanh Nguyen

DSA "Die Schicksalklinge"

1. Auf der Insel Manrek, zwischen Manrin und Brendhill, befindet sich ein Dungeon, das von Piraten bewohnt wird und eine Menge Waffen und Gelder aufweist.

2. In der Nähe des ersten Rastplatzes zwischen Ala und Thoss steht eine verlassene Hütte, in der sich einige brauchbare Dinge befinden. Auf alle Fälle vorbeischauen.

3. Ihr solltet öfter durch die "Orkschädelsteppe" reisen. Dort könnt Ihr eine Menge Abenteuerpunkte sammeln und das Einhorn suchen. Ihr trefft Leute, die Euch helfen, und Ihr könnt eine Menge Orks, Ogers und Goblins knicken.

4. Bei der Reise um den Einsiedlersee solltet Ihr an dem großen Felsen haltmachen und versuchen, ihn zu besteigen. Dies schafft Ihr allerdings nur mit einem Wurf- und Kletterhaken. An seinem Gipfel werdet Ihr das "Schwarze Auge" finden, ein Orakel mit allerhand nützlichen Informationen.

5. Um das Kartenstück von Hjore Ahrensson aus Ottarje zu bekommen, dürft Ihr nicht sagen: "Wir sind im Auftrag des Hetmans unterwegs", weil Ahrensson sonst vor Schreck tot umfällt. Dann ist Euer Kartenstück futsch.

6. Zwischen Orkanger und Felsteyn werdet Ihr eine Leiche finden, die ein wichtiges Dokument bei sich hat.

7. Ihr solltet Reisen auf Schiffen meiden, weil Ihr sonst fast immer von Piraten überfallen werdet, und die sind aus anderem Holz als Orks geschnitzt.

8. Ein Besuch in Oberorken lohnt sich, weil es dort die besten Ärzte, Waffen, Kräuter und Krämersachen gibt. Außerdem noch ein Dungeon, das es in sich hat.

9. Als Helden für Eure Party würde ich Euch empfehlen:

- einen Hexer (guter Zauber);
- einen Zwerg (gute Ausdauer und Führer im Dungeon);
- einen Waldelf (guter Zauberer und Schütze);
- einen Gaukler (guter Kämpfer mit leichten Waffen);
- einen Streuner (gutes Feilschtalent und Falschspieler);
- einen Jäger (Führer in der Wildnis und guter Schütze).

Magier und Druiden sind weniger geeignet, weil sie kein schweren Waffen benutzen dürfen. Krieger und Thorwaler können zwar mit schweren Waffen kämpfen, aber leider gelingen ihre Angriffe selten, und sie sind zu schwerfällig.

10. Macht einen großen Bogen um Daspota!

11. Reist mindestens einmal von Skellen nach Phexcaer. Dies ist eine recht abenteuerliche Strecke, die recht lustig werden kann.

12. Legt Euch nach Möglichkeit nicht mit Menschen an, sondern nur mit Tieren und Kreaturen (Orks, Goblins, usw.).

13. In der Gegend um Orvil lebt ein böser Druide, den Ihr besiegen müßt, um an das Empfehlungsschreiben von Siebenstein heranzukommen. Wenn Ihr gegen ihn kämpft, dann haltet Euch nicht mit den Wölfen auf, sondern umzingelt und tötet ihn. Wenn Ihr das geschafft habt, nehmt den Knochen, und durchsucht seine Hütte.

14. Zwischen Skjal und Prem ist ein Dungeon.

15. Zwischen Clanegh und Orkanger steht eine Burg, in der sich einige Orks befinden.

16. Wenn einer Eurer Helden stirbt, dann geht in einen Tempel, und fleht um ein Wunder. Dann ist er oft wieder unter den Lebenden.

17. Hinter Daspota findet Ihr einen Wanderer, der Euch von einem Schatz berichtet.

18. Wenn Ihr von Räubern überfallen werdet, dann solltet Ihr besser das geforderte Lösegeld bezahlen.

19. Ein Besuch in Phexcaer lohnt sich, weil in einer Kneipe ein Held sitzt, der sich Euch anschließen will.

20. Es ist lohnend, sich in den Taver-

nen gut umzuhören, weil man dort eine Menge wichtiger Informationen sammeln kann. ■

Jan Semmelroggen

Comanche

Falls in der Mission Hubschrauber vorkommen, solltet Ihr immer nur die Hälfte der maximalen Flughöhe haben, da die gegnerischen Hubis auch in dieser Höhe fliegen und Euch unterfliegen. So kann man leicht gerammt werden, und man selbst ist dem Tod dabei näher als der Gegner. Weiterhin sollte man immer vor den Panzern in Deckung bleiben, bis alle Hubis abgeschossen sind. Hubis sollte man am besten auf Distanz und mit Stingers begegnen, da Stingers meistens treffen. Falls man Stingers sparen muß, sollte man die Kanonen benutzen (in beiden Fällen Ziel mit T.A.S. anvisieren). Im Nahkampf gegen Hubis sollte man Rockets einsetzen. Wenn man keine Stingers mehr hat, kann man auch Hellfires benutzen. (T.A.S.). Bei Panzern ist die Hellfire (T.A.S.) am besten, aber auch die Cannon (T.A.S.) und die Artillerie (T.A.S.) sind nicht schlecht, wenn der Panzer ab und zu ruhig steht (z.B. auf Plattformen). Falls man einen Wingman hat, sollte der es übernehmen (T.A.S.). Im Notfall kann man auch 2-3 Stingers verbrauchen, ansonsten reichen auf Plattformen und in schmalen Schluchten Rockets. Für die Öl-Tanks sollte man generell nur die Cannon einsetzen, vielleicht auch mal ein paar Rockets zum Abreagieren. Falls man trotz dieser vielen Tips doch mal stirbt, sollte man beim Endbild <Esc> drücken und "Exit to DOS" anwählen. Dadurch wird der Tod nicht registriert, und die vorigen Missionen muß man nicht noch mal spielen. ■

Markus Hagen

Sim City

Probleme mit dem Geld? Keine Sorge, hier kommt ein richtiger Tip. Zunächst müßt Ihr das ganze Geld ausgeben, das ihr besitzt. Dann müßt Ihr im Dezember alle Fonds und Steuern auf 0% senken. Wartet auf dem Steuerbildschirm, haltet dann die <L>-Taste gedrückt und verlaßt den Bildschirm wieder. Noch immer <L> gedrückt, geht ihr wieder auf den Steuerbildschirm und erhöht alle Fonds auf 100%. Verlaßt nun erneut den Bildschirm, und laßt die <L>-Taste los. Wenn es geklappt hat, winkt eine große Überraschung. Wenn nicht, noch einmal probieren. ■

David Zajonz

Super Mario Kart

Wollt Ihr die letzten fünf Strecken im Time Trial Mode anwählen? Dann geht in den gesagten Modus und laßt den Pfeil auf die Strecke links oben zeigen. Nun drückt die Kombination L, R, L, R, L, L, R, R, A, Select und Start. Viel Spaß! ■

Populous II

Geht in das Menü "Create Your Deity", ladet Euren Charakter, und gebt als Passwort folgende Buchstabenkombination ein:

DKNPJAEEMEJMNMFAFDOD

Dann begebt Ihr euch in das "Conquest Menü", tippt den Namen des zuletzt gespielten Levels ein (z.B. OOOMAC für Level 70), und siehe da, schon habt ihr die volle Energie (nicht das Mana) für alle Katastrophen der jeweiligen Welt. ■

Oliver Neumann

The Chaos Engine

Hier ein funktionierendes Paßwort: **JNZM47WT84ZM.** Mit diesem Paßwort kommt man in die Welt 4, Level 1, hat den Preacher mit 61935 und den Navvie mit 11036 Geldvorrat.

Dieser Geldvorrat reicht locker aus, um die beiden Spielfiguren mit genügend Power auszurüsten, damit die Chaos Engine des Barons ganz leicht besiegt werden kann. ■

Wolfgang Wilhelm

History-Line

Wenn man gegen den Computer spielen will, ist es sehr schwer zu gewinnen, da der Gegner die doppelte Anzahl an Truppen usw. hat. Baut man aber in den Fabriken Flugzeuge, so hat man einen deutlichen Vorteil, weil nur die Flak und die Elitegruppen etwas gegen sie ausrichten können.

Will man es jedoch noch einfacher haben, wechselt man einfach die Seiten: Im Hauptmenü wählt man die Option "Spielwerte" und stellt diese so ein, daß oben "Computer" steht und darunter "Mensch". Dadurch hat man jetzt den Vorteil gegenüber dem Computer. Ein Nachteil dieses Tricks ist aber, daß man nach dem Sieg den Code für den nächsten Level nicht bekommt. ■

Pascal Schmidt

History Line

Levelcodes	Levelcodes für alliierte Seite	Zwei-Spieler-Modus
1: PULSE	1: BATTLE	1: TRACK
2: CIVIL	2: GOOSE	2: HUSAR
3: MOUSE	3: SPORT	3: BEAST
4: VENOM	4: BIMBO	4: PLATE
5: NOISE	5: TEMPO	5: LIGHT
6: RIGHT	6: BARON	6: SCROL
7: ORKAN	7: BUMM	7: VIRUS
8: FRONT	8: LEVEL	8: BISON
9: RATIO	9: TOXIN	9: DRUCK
10: PARTS	10: PRINC	10: TROLL
11: PLANE	11: CLEAN	11: UBOOT
12: FLAME	12: XENON	12: DROID
13: GOTHA	13: SIGNS	13: GRAND
14: BALON	14: HOUSE	14: ROYAL
15: PAUSE	15: SIGMA	15: WATER
16: ELITE	16: SEVEN	16: SKILL
17: INFRA	17: ZOMBIE	17: SKULL
18: HILLS	18: MOVES	18: AUDIO
19: COBRA	19: BLADE	19: SPELL
20: ATLAS	20: ZORRO	20: CAMEL
21: AMPER	21: STONE	21: FLAGS
22: RHEIN	22: MOSEL	22: STORY
23: CANDL	23: ORDER	23: SCOUT
24: STERN	24: SODOM	24: GREEN

Oliver Neumann

Eishockey Manager

Einige brandaktuelle Tips & Tricks wollten wir Euch nicht vorenthalten:

1. Rechtzeitig sollte man für einen Stadionausbau sorgen, da das sich in höheren Werbe-, TV- und Zuschauereinnahmen bemerkbar macht. Hallenüberdachung und guter Komfort sind für die erste Bundesliga ein Muß. Das Stadion sehr frühzeitig auszubauen ist besonders dann sinnvoll, wenn man sich an der Tabellenspitze befindet. Deshalb zuerst die Kapazität erhöhen und dann weitere Anschaffungen tätigen. Allerdings vermehrt eine höhere Kapazität auch die laufenden Ausgaben für Wartung und Pflege des Stadions.
2. Man sollte das Spiel in der Oberliga beginnen. Jetzt kauft man sich ein paar gute und neue Spieler, und schon ist man im Spitzenkampf dabei... Trotzdem muß nicht gleich der Aufstieg angestrebt werden, da man mit der Oberliga mehr Geld mit der Mannschaft machen kann als in der 2. Bundesliga. Als hervorragende Mannschaften für den Einstieg eignen sich vor allem:

Düsseldorf
Preußen Berlin
Hedos München

3. Nicht gleich alle Angebote annehmen – lieber warten, bis die Mannschaft konstant an der Spitze steht – höhere Werbeeinnahmen sind das Ergebnis.
4. Geschwächte Mannschaften kommen in der Sauna zu neuer Stärke – sogar in der Sommerpause. Im Trainingsmodus sollte man aufpassen, da sonst die Mannschaft zu kraftlos agieren würde.
5. Talentsuche ist immer profitabel,

da so manches billige Talent gefunden werden kann.
6. Die Nachwuchsarbeit ist die billigste Art, eine schlagkräftige Mannschaft zu bekommen, dabei muß man aber warten können.
7. Unbedingt rechtzeitig die Verträge mit den Spielern verlängern, sonst könnte es teuer werden.
8. Beim Kauf eines neuen Spielers darauf schauen, ob man sich diesen Spieler auch längerfristig leisten kann. Schon oft haben sich Oberliga-Vereine mit Top-Stars finanziell übernommen.
9. Versicherungen müssen unbedingt mit dem Torwart und den 3-4 besten Spielern abgeschlossen werden. Damit kann das Risiko für längere Verletzungen reduziert werden.
10. Die 4-Taktik-Einstellungen sollte man unbedingt benutzen, denn die Taktik entscheidet am Ende das Spiel.
11. Ein Spieler, der die 38 Jahre überschreitet, wird sich wohl sehr bald zur Ruhe setzen; deshalb rechtzeitig verkaufen.
12. Man sollte lieber einen Kredit aufnehmen, als daß man die saftigen Überziehungszinsen (10%) zahlt. ACHTUNG: Auch nach Saisonende werden Zinsen fällig, andere Ausgaben belasten das Konto ebenfalls, obwohl kein Spiel der Mannschaft stattfindet! Bei akutem Geldmangel ist auch das Spekulieren ein probates Mittel – hier schüttet Software 2000 am meisten Geld aus.
13. Eintrittspreise immer dem aktuellsten Tabellenstand anpassen, nur so ist immer ein volles Haus garantiert.
14. Zum Schluß noch ein kleiner Kniff, wie man schnell zu Geld kommt:
Man gründet einfach einen 2. Club, der als Scheinclub dient. Der 2. Club gibt dann dem 1. Club immer besonders günstige Kredite, wobei sich der Scheinclub das Geld von der Bank leiht. Sobald der Scheinclub Konkurs anmeldet, wird er keine Forderung haben können. Klar ist wohl auch, daß der Scheinclub bei einem direkten Aufeinandertreffen der Clubs haushoch verlieren wird – das läßt sich bei der Aufstellung bewerkstelligen.
Genug der Mafia-Methoden – auf geht's, Eishockey-Manager wartet! ■

Wolfram Sparka

Bill & Ted's Excellent Adventure

Hier gibt's alle Levelcodes für den GameBoy:

1.	–
2.	555-4239
3.	555-6767
4.	555-8942
5.	555-4118
6.	555-8471
7.	555-2989
8.	555-6737
9.	555-6429
10.	555-1881

■

Marcus u. Tobias Bollmann

UGH

Level 2: firstcommunion
Level 3: figurativetheatre
Level 4: burntofferrings
Level 5: mysteriuminquitatis
Level 6: dreamformother
Level 7: uncertainjourney
Level 8: spiritualcramp
Level 9: romeosdistress
Level 10: ressurection
Level 11: prayer
Level 12: deathwish
Level 13: dogs
Level 14: desperatehell
Level 15: awakeatthewall
Level 16: sleepwalk
Level 17: thedrowning
Level 18: thebluehour
Level 19: aseveningfalls
Level 20: androgynousnoise
Level 21: handpermeats
Level 22: electradescending
Level 23: cervixcouch
Level 24: thisglasshouse
Level 25: fleeingsomnambulist
Level 26: thesomuolentpersuit
Level 27: ashes
Level 28: ashespartii
Level 29: wheniwasbed
Level 30: lamentovertheshadows
Level 31: face
Level 32: theluxuryoftears
Level 33: ofthewound
Level 34 believersoftheunpure
Level 35: ouverture

Level 36: windkissedpictures
Level 37: thelakeoffire
Level 38: blastofthebough
Level 39: amaterasu
Level 40: theabsolute
Level 41: lacrimachristi
Level 42: betweenyouth
Level 43: aftertherain
Level 44: willothewisp
Level 45: talesofinnocence
Level 46: strappingmedown
Level 47: thedanzigwaltz
Level 48: chimeresesidela
Level 49: silentthunder
Level 50: strangefortung
Level 51: venriloquist
Level 52: gloomysunday
Level 53: thedeathofjosef
Level 54: songofsolomon
Level 55: sickoflove
Level 56: vanity
Level 57: forhorsemen
Level 58: 1983
Level 59: omegadawn ■

Patrick Höderath

X-Wing

Zu keinem Spiel erreichen uns im Moment mehr Einsendungen als zu X-Wing. Grund genug, nun eine ausführliche Mission-Beschreibung abzudrucken.
Bei Missionen, bei denen am Anfang noch keine Gegner da sind, sollte man die Energie benutzen, um alle Schutzschilde auf Maximum zu bringen. Da man in dieser Situation auch keine Laser braucht, kann man einen Teil dieser Energie mit in die Schirme geben, um das Laden zu beschleunigen. Im allgemeinen sind die Laser dann gleichzeitig mit den Schilden wieder auf Maximum. Auch während des Kampfes immer auf die Schilde achten. Wenn die Anzeige der Laser und Schilde über NORMAL steht, bauen sie die Entladung wieder auf, die durch Benutzung entsteht. Unter NORMAL bauen sie auch ohne Gebrauch ab. Deshalb sollte man beim Abschalten der Laser vorhandene Laserenergie in die Schilde verlagern, um sie dort zu nutzen oder sie später wieder in die Laser zurückzugeben. Das ist natürlich nur sinnvoll, wenn man die Schilde mindestens auf NORMAL stehen hat, da sonst die Energie dort verlorengeht. Voraussetzung ist, daß in den Schilden noch Energie aufgenommen werden kann. Dies alles ist auch umgekehrt möglich. <Shift><F9> gibt Energie von den Schilden in die Laser, <Shift><F10> gibt Energie von den Lasern in die Schilde.
Wenn man ein Schiff außer Betrieb setzen soll (Disabled), ist es ein guter Trick, erst einmal ein paar Torpedos auf das Ziel abzufeuern und die Schutzschild zu schwächen, bevor man mit den Ionen-Kanonen angreift. Dadurch kann man ein Ziel schon von weitem attackieren und dann mit weniger Schüssen der Ionen-Kanonen ab 1 km Entfernung dieses Ziel außer Betrieb setzen (Disabled). Man setzt sich dadurch nicht so lange dem gegnerischen Beschuß aus, als wenn man erst ab 1 km Entfernung nur mit Ionen-Kanonen arbeitet (Ionen-Kanonen haben ca. 1 km Reichweite). Aber Vorsicht! Große und kleine Schiffe müssen mit unterschiedlichen Mengen von Torpedos beschossen werden. Je kleiner, desto weniger, sonst zerstört man das Schiff. Achtet auf die Anzeige in der Zielerfassung unten links, bei intaktem Schiff zeigt sie "OK" an, bei Beschuß wechselt sie auf "SHLDS DN" oder "HULL DMG", bevor das Schiff endgültig zerstört ist. Man kann feuern bis zur Anzeige "SHLDS DN" oder "HULL DMG" und erledigt dann den Rest der Gegner mit den Ionen-Kanonen. Da die Torpedos eine Zeitlang brauchen, bis sie einschlagen, solltet Ihr nicht zu schnell hintereinander feuern, damit nicht aus Versehen ein Torpedo zu viel abfeuert und das Ziel ungewollt zerstört wird.
Bei Operationen bei denen man etwas schützen muß – eigene Schiffe oder Shuttles, die Recover-Missionen durchführen –, sollte man sich in erster Linie auf das Abfangen von Bombern konzentrieren, da diese durch ihre Torpedos sehr große Feuerkraft besitzen und dadurch sehr gefährlich sind.
Man sollte auch andere Piloten durch geeignete Befehle im Sinne der Mission einsetzen: <Shift-A> z.B. greift erfaßtes Ziel an, <Shift-C> gibt Rückendeckung.
Nun die versprochene Missionbeschreibung:

Tour I

OP 1: Destroy Imperial Convoy
Es müssen 3 Freighter zerstört werden. Es sind die am weitesten entfernten. Man sollte die Laserenergie für die Triebwerke freigeben, um mit größerer Geschwindigkeit zu fliegen. Erst wenn die Torpedos verbraucht sind, gibt man Energie zurück auf die Laser, um mit der Zerstörung fortzufahren.
Als erstes muß man den am weitesten entfernten Freighter zerstören, weil er sonst mit Hyperspace entkommt. Danach geht man an die übrigen beiden. In der Zwischenzeit haben die anderen Piloten die Corvette Bixby recovert. Nach der Zerstörung der 3 Freighter fliegt man in Richtung der Bixby; nach der Meldung, daß sie recovert ist, kommt die Meldung Mission Complete, dann kann man durch Drücken der Taste <H> nach Hause fliegen.

OP 2: Id Reconnaissance Mission
Es müssen alle ankommenden Schiffe identifiziert werden. Das wird erreicht, indem man sie als Ziel erfaßt und nah genug heranfliegt. Zwischendurch muß man noch einige Tie-Fighter zerstören, um nicht von ihnen abgeschossen zu werden.

OP 3: Fly Point During Evacuation
Fliege der Shuttle-Gruppe Arroyd entgegen, und zerstöre die hinter ihnen auftauchenden Tie-Fighter. Achte dabei besonders auf Tie-Bomber, da diese aufgrund ihrer großen Feuerkraft für die Shuttles sehr gefährlich sind.

OP 4: Protect Medical Frigate
Bei dieser Mission ist die Corvette Koralev am meisten gefährdet. Besonders die Torpedos der Tie-Bomber sind sehr gefährlich. Diese sollten frühzeitig abgefangen werden. Man sollte auch seinen Mitstreitern (andere Piloten der Allianz) Ziele zuweisen und sie so zum Schutz der eigenen Schiffe einsetzten.

OP 5: Ambush Imperial Supply Convoy
Hier soll man die vorhandenen Freighter zerstören und sich selbst vor Angreifern schützen, indem man zwischendurch auch den einen oder anderen Tie-Fighter abschießt.

OP 6: Raid for R2 Units
Hier müssen die angreifenden Y-Wings und Transporter der Piraten zerstört werden, die der Radarschirm blau anzeigt. Die Transporter können nicht mit der Taste <R> ins Ziel genommen werden, sondern müssen mit <T> erfaßt werden.

OP 7: Recover Stolen X-Wing
Die gestohlenen X-Wings müssen disabelt werden; danach die Tie-Interceptors zerstören. Nach Möglichkeit sollte man ihnen entgegenfliegen, um sie abzufangen. In der Zwischenzeit können die X-Wings recovert werden.

OP 8: Rescue Sullustan Tech Staff
Die gesuchten Prisoners befinden sich in den Freightern Lambda 4 und Omicron 5. Man geht hin und schaltet mit der Taste <T> die Freighter als Ziele durch. Dann markiert man mit der Kombination <Shift-F5> bis <Shift-F8> die beiden Fighter, die man beim 4. und 11. Betätigen der Taste <T> angezeigt bekommt. Man fliegt diese Ziele an und disabelt sie. Danach sofort dem Tie-Interceptor entgegenfliegen und ihn abfangen, um die Rescue-Team 1 u. 2 in den Transportern zu schützen.

Op 9: Diplomatic Summit with Sullust
In der Wartezeit, die entsteht, bis die ersten Gegner auftauchen, alle Schutzschilde aufladen. Wenn der Star Destroyer (Invincible) ankommt, die von ihm abgesetzten Tie-Bomber, -Interceptors und -Fighter abfangen, um die Delegationen zu schützen. Man sollte einen Mindestabstand von ca. 2 km zum Star Destroyer nicht unterschreiten, um nicht selbst von diesem beschossen zu werden.

OP 10: Rescue Sullustan Leader
Der Sullustan Leader befindet sich in dem Shuttle Kappa 5. Das ist das letzte Shuttle, das man ins Ziel bekommt, wenn man mit <T> die vorhandenen Ziele durchschaltet. Die anderen vier Shuttles sollte man zerstören, weil man von ihnen angegriffen wird, sobald man Kappa 5 zu nahe kommt. Wenn man Kappa 5 disabelt hat, beginnt man Tie-Interceptors und -Fighters abzuschießen, um Shuttle Rescue 1 zu schützen.

OP 11: Capture Staff from Cygnus
Es muß der Transporter Kappa iden-



tifiziert werden. Danach alle Gegner zerstören, um Transporter Lightning beim Andocken zu schützen. Transporter Kappa ist – mit <T> durchgeschaltet – der 3. und letzte Transporter.

Op12: Recover Explosive Warhead
Zuerst vom vorgegebenen Kurs auf die Minen und Freighter zu, abdrehen und in sicherer Entfernung stoppen. Man kann die Minen aus einer Entfernung von ca. 1,4 km gut mit dem Laser zerstören, ohne daß sie gefährlich werden können. Alle Minen nacheinander zerstören, dann den Freighter disabeln und auf Shuttle Herald warten.
Achtung, in dem Moment, wenn die Meldung "Captured" vom Shuttle kommt, greifen unerwartet plötzlich 2 Transporter und 2 Shuttles des Imperiums an. Deshalb darauf gefaßt sein, und in der Zeit des Wartens Laser und Schilde laden. Man sollte auch vor dem Angriff wieder auf Höchstgeschwindigkeit gehen, da man sonst ein leichtes Ziel ist. Torpedos einsetzen, um die Angreifer früh und schnell zu zerstören. Mit den Transportern beginnen, da diese für den Freighter am gefährlichsten sind.

Tour II
OP 1: Rescue From Star's End
Es muß innerhalb von 2 Minuten der Transporter Lambda zerstört werden, der an dem Freighter Genue andockt oder schon angedockt hat, damit er nicht gecapturt wird. Danach gegnerische Schiffe vernichten, um eigenes Shuttle Drago zu schützen. Besonders gefährlich für den Freighter sind die Bomber, auf die man besonders achten muß. Bei dieser Mission sollte man den Flügelmann durch Angriffsbefehle gezielt einsetzen *(siehe GRUNDSÄTZLICHES)*.

OP 2: Rescue Wookie Slaves
Freighter identifizieren, und dann möglichst schnell Gegner zerstören, um Y-Wing und Rescue 1 zu schützen.

OP 3: Attack Weapons Convoy
Folge deinem Wingleader zum Comm Sat Rendezvous Point. Schalte Energie für Laser und Schutzschilde auf Maximum. Greife als erstes die Corvette, dann die Transporter und Shuttles an – die Freighter ganz zum Schluß. Zwischendurch auch einige der Gunboats zerstören, um Dich selbst zu schützen. Setze auch wieder Flügelmänner ein, um Dich zu entlasten.

OP 4: Capture a Stolen Freighter
Es soll der gestohlene Freighter Phoenix mit der Ladung "Com Sats des Imperiums" recovert werden. Beginne mit der Zerstörung der Shuttles, dann der Transporter, bevor du den Freighter Phoenix disabelst. Dann, wenn Shuttle Wilsey dockt, bzw. später Phoenix recovert hat, beide vor Angreifern schützen. Besonders auf die Bomber ist zu achten, und diese sind abzufangen, weil sie für den Freighter am gefährlichsten sind.

Op 5: Protect Capture Satellites
Ein Freighter Phoenix mit Satelliten als Ladung wartet auf den Cruiser Maximus und muß bis zum Eintreffen des Cruisers geschützt werden. Fliege den Angreifern entgegen, um sie vom Freighter fern zu halten.

Op 6: Rendezvous in the Cron Drift
Eskortiere den Freighter Ojai und den Transporter Magnus zum Rendezvous mit der Alliance Corvette Jeffrey. Schütze sie vor den Angriffen der Gunboats und nutze Deinen Flügelmann, indem Du ihm Ziele zuweist und mit <Shift-A> Befehl zum Angriff gibst. Nutze die Reichweite der Torpedos, und achte auf Deine Schilde.

Op 7: Protect A Disabled X-Wing
Es ist ein gestrandeter X-Wing im All. Wache über ihn, bis Hilfe kommt und ihn repariert. Fange die angreifenden Gunboats ab, und zerstöre sie. Es werden auch einzelne ankommende Shuttles gemeldet. Bei diesen handelt es sich um Shuttles des Gegners. Auch diese müssen abgeschossen werden. Das eigene Shuttle mit der Rescue-Mannschaft kommt in Begleitung von drei Corvettes an (Tantive I, - II, und - III).

OP 8: Stop Hyperdrive Replacement
Es müssen die Freighter Kiam 3 und

Kiam 5 zerstört werden. Sie sind aber mit Hyperdrive ausgerüstet. Es sind die Freighter, die man als 3 und 5 angezeigt bekommt, wenn man mit <T> durch die Ziele schaltet. Beim ersten Freighter sollte man die Laserenergie in dieSchilde geben. Dann aber Laser ausschalten, um schneller zu fliegen. 2-3 km vor dem Freighter Laser wieder anschalten und Energie von den Schilden wieder zurück in die Laser geben. Den Freighter mit dem Laser zerstören, um die Torpedos für den zweiten zu sparen. Diese Taktik ist sinnvoll, weil man beim zweiten Freighter mehr Angreifer gegen sich hat. Durch die Reichweite der Torpedos ist es meistens möglich, einem direkten Kampf mit den Angreifern aus dem Weg zu gehen.

OP 9: Take out Intrepid's Escort
Zuerst sollte man die gegnerischen Gunboats zerstören, um sich dann den drei Corvetten zu widmen. Man sollte sich der Flügelmänner bedienen, indem man ihnen immer wieder Ziele zuweist. Besonders beim Zerstören der Corvetten ist das hilfreich.

OP10: Destroy the Intrepid
Fliege zum Star Destroyer Intrepid, und zerstöre seine 2 Shield-Generator-Tower, sie befinden sich oberhalb der Kommandobrücke. Wenn das geschafft ist, werden die Y-Wings den ungeschützten Star Destroyer frontal angreifen und zerstören.
Es stehen 6 Torpedos in deinem X-Wing zur Verfügung. Wenn man je drei auf einen Tower abfeuert und trifft, sind diese zerstört. Achtung, die Torpedozielerfassung funktioniert nicht für die Tower. Man muß manuell (optisch) zielen. Auf dem Weg zum Ziel kann man sich zwar durch die Tastenkombination <Shift-C> von seinem Flügelmann schützen lassen, aber man muß auch selber einige Angreifer zerstören. Besonders die Torpedos der Tie-Bomber sind gefährlich.

Op11: Deliver Plans to Princess Leia
Sinn der Mission ist es, die Corvette Tantive IV zu identifizieren, die man beim Durchschalten mit der Taste <T> als vierte Corvette ins Ziel bekommt. Prinzessin Leia befindet sich mit technischen Plänen des Death Star an Bord. Nach dem Identifizieren kommt das Shuttle Maria und wird an der Corvette andocken. Schütze beide vor den Angriffen der Gunboats aus dem feindlichen Star Destroyer, der nach dem Shuttle eintrifft.

OP12: Protect Princess Leia
Schütze die Corvette Tantive IV von Prinzessin Leia vor Tie-Bombern, -Interceptors und Gunboats, bis sie durchs Hyperspace entkommt. Fliege Gegnern entgegen, um sie nicht an die Corvette herankommen zu lassen.

Tour III
OP 1: Guard Military Equipt. Transfer
Schütze das militärische Treffen zwischen dem Freighter Sidral II und der Corvette Frazier. Fliege den angreifenden Tie-Fightern und -Bombern entgegen, um sie abzufangen. Die Tie-Fighter kann man mit dem Laser zerstören, die Tie-Bomber lassen sich beim direkten Anfliegen sehr gut mit je einem Torpedo zerstören.

Op 2: Destroy Imperial Repair Dock
Der Flügelmann hat die Aufgabe, die Corvette und das Reparatur-Dock (Freighter) zu zerstören. Man selbst soll alle kleineren Schiffe zerstören, wie z. B. Transporter, Tie-Fighter, -Bomber, -Interceptors und -Shuttles. Wenn aber der Flügelmann zu früh zerstört wird, dann muß man selbst auch die größeren Schiffe (wie die Corvette oder den Freighter) zerstören. Deshalb erst einmal die Torpedos sparen, falls man sie später für die großen Schiffe verwenden muß. Auf die Minen achten. Es hat sich bewährt, sie möglichst früh zu zerstören, weil sie sehr lästig sind. Jedoch kann man bei den Minen nicht wie bei der Mission Tour I, Operation 12 vorgehen und außer Reichweite der Minen stoppen, sondern man muß sie im Flug zerstören, weil man im Stand ein leichtes Ziel für die gegnerischen Schiffe ist. Man sollte Laser und Schilde auf Maximum stellen, denn Schutz und Feuerkraft sind bei dieser Mission wichtiger als Geschwindigkeit. Auf Schilde achten, und nicht zu nah an die ankommende Fregatte herangehen. Die Fregatte muß nicht unbedingt zerstört werden.

Op 3: Capture Military Transport
Der Imperiale Transporter Omicron liegt disabelt im All. Das Shuttle Hunter wird eintreffen, um den Transporter zu erobern. Die Aufgabe besteht darin, den Transporter zu schützen, bis er bei der ankommenden Allianc-Fregatte Inad ankommt. Bis das Shuttle angedockt hat, kann man die Zeit nutzen, um Angreifer selbst abzuwehren. Wenn jedoch die Meldung "Transporter Captured" kommt, muß man den Abfangangriff abbrechen und den Flügelmännern den Rest überlassen. Man selbst fliegt dann mit der Omicron in Richtung der Inad, weil zwischen den beiden nacheinander insgesamt drei gegnerische Transporter auftauchen werden, die man zerstören muß. Wenn die gegnerischen Transporter zerstört sind, kann man wieder die anderen Angreifer hinter der Omicron angreifen, um den Flügelmännern zu helfen.

Op 4: Scramble!
Schütze Dein Kommando-Schiff, den Calamari-Cruiser Defiance, vor den Angriffen der gegnerischen Schiffe. Der STD Immortal wird in den Sektor eindringen und Ties entsenden. Konzentriere Dich auf die Bomber, und fliege diesen entgegen.

OP 5: Intercept and Capture
In dieser Mission soll die Corvette Godar disabelt werden. Sie wird aber von einigen Schiffen geschützt. Die Godar ist die einzige Corvette und dadurch mit der Taste <T> leicht ohne Verwechslungsmöglichkeit ins Ziel zu fassen. Wie in den grundsätzlichen Tips erwähnt, sollte man bei großen Schiffen mit einigen Torpedos die Schutzschilde schwächen, bevor man beim Zustand des Schiffes "SHLDS DN" mit den Ionen-Kanonen den Rest macht. Wenn die Godar disabelt ist, wird ein Shuttle (Rescue 1) ankommen und an der Godar andocken. Durch Zerstören möglichst vieler Angreifer muß man das Shuttle schützen, bis es in Sicherheit ist.

Op 6: Destroy Imperial Supply Base
Die Aufgabe der Mission besteht darin, die Reparaturbasis zu zerstören. Zerstöre zuerst die von Minen geschützten Container und später die ankommenden zwei Freighter. Achtung: Auch wenn die Spielzeit mit 19 Min. großzügig wirkt, steht man unter Zeitdruck, weil nach ca. 7 Min. eine Fregatte ankommt. Diese Fregatte nimmt Euch so unter Feuer, daß die Mission nur sehr schwer zu beenden ist. Man sollte also versuchen, in den ersten 7 Min. alles zu erledigen. Gib volle Energie auf Laser und Schutzschilde. Gehe in Reichweite der Container (ca. 1,4 km). Stoppe, und zerstöre sie mit dem Laser. Nach dem Stoppen alles in Eurer Reichweite zerstören. Die über 1,5 km entfernten Feinde durch Flügelmänner zerstören lassen. Diese ziehen dadurch auch das Feuer der Minen auf sich. Minen nur zerstören, wenn man von ihnen gefährlich beschossen wird, weil man sonst unnötig Zeit verliert. Nach ein paar Minuten kommen noch 2 Freighter an; auch diese müssen zerstört werden. Für die Freighter kann man die Torpedos opfern, weil man nach dem Zerstören der Container und Freighter nach Hause fliegen kann.

Op 7: Destroy Priam's Escort
Man muß insgesamt vier Corvettes und einen Transporter zerstören. Am Anfang der Mission sind erst zwei der zu zerstörenden Corvetten in Reichweite, die anderen beiden und der Transporter kommen erst später an. Man nutzt seinen Flügelmann am besten, wenn man ihm eine der beiden Corvetten als Ziel zuweist und dann selbst die andere angreift. Nutze bei den Corvetten die Reichweite der Torpedos, um nicht zu nah an diese heran zu müssen, weil die Corvetten eine recht hohe Feuerkraft besitzen.

Op 8: Capture the Frigate Priam
In dieser Mission soll die Frigate Priam erobert werden. Man hat mit seiner A-Wing die Aufgabe, die mitfliegenden Y-Wings zu schützen, indem man sich als erstes um die Tie-Fighter, -Bomber und die Minen kümmert. Dann kann man aus sicherer Entfernung (ca. 2 km) die Y-Wings unterstützen, die die Fregatte außer Betrieb setzen. Aber Achtung! Nicht zu schnell feuern, um sie nicht zu zerstören. Wichtig ist auch, die Anzeige immer im Auge zu behalten und, wenn "SHLDS DN" angezeigt wird, sofort das Feuer einstellen. Nach einer gewissen Zeit werden die Y-Wings einmal durch eine neue Staffel ersetzt. Nach der "Disabled"-Meldung kommen einige Transpor-

ter und Shuttles, um die Fregatte zu entern. Nun kann man warten, bis die Fregatte erobert ist. Im allgemeinen tauchen keine Gegner mehr auf, nachdem man die Fregatte außer Betrieb gesetzt hat.

Op 9: Capture Ethar I and II
Zerstöre die anwesenden und ankommenden Gunboats, damit die Y-Wings ungefährdet die beiden Corvetten Ethar I & II außer Betrieb setzen können. Sobald die Corvetten disabelt sind, kommen 2 Shuttles, docken an, und erobern (Captured) die Corvetten. Achte auf die Schutzschilde, da oft mit Torpedos geschossen wird. Das ist nur zu überleben, wenn man volle Schilde hat.

OP10: Guard Vital Supply Depot
Schütze die Container, so gut du kannst, bis die A-Wing-Gruppe Blue ankommt, um Dich abzulösen. Es müssen mindestens 50% von jeder der drei Container-Gruppen vor Zerstörung geschützt werden, um die Mission zu erfüllen. Die ankommende Fregatte selbst anzugreifen, dürfte auf Grund mangelnder Feuerkraft aussichtslos sein, deshalb sollte man sich auf die entsendeten Tie-Bomber konzentrieren. Diese lassen sich aus der Entfernung sehr gut mit einem Torpedo zerstören. Man sollte ab 1-1,5 km Entfernung Laser einsetzen, um so Torpedos für die weiter entfernten Tie-Bomber zu sparen.

Op11: Defend Cruiser Independence
Das Flaggschiff der Alliance, die Independence, wird attackiert und braucht Hilfe. Bei dieser Mission kann man nur wenig taktische Ratschläge geben. Man geht einfach hin und versucht, so schnell wie möglich möglichst viele gegnerische Schiffe abzuschießen. Im allgemeinen kann man hier – wie immer bei Beschützermissionen – so vorgehen, daß man sich die Schiffe mit der größten Feuerkraft als erstes vornimmt. Aber auch in wahlloser Reihenfolge bin ich schon zum Erfolg gekommen. Daraus ziehe ich die Schlußfolgerung, daß die Reihenfolge in dieser Mission unwichtig ist, also einfach ran an den Feind.

Op12: Begin Death Star Assault
Das ist die erste Attacke gegen den Todes-Stern (Death Star). Die Aufgabe ist, den Weg zum Todes-Stern vorzubereiten, indem der Comm Sat zerstört wird. Es reicht aus, diesen mit einem Torpedo zu treffen, deshalb ist es möglich, sich nur auf dieses Ziel zu konzentrieren. Man kann natürlich auch versuchen, erst einmal die angreifenden Schiffe zu zerstören, aber dann kann die Mission doch sehr lang werden. Eine Taktik, mit der ich bei mehreren Tests Erfolg hatte, ist folgende: Erst einmal mit der Taste <Z> den Comm Sat als Ziel erfassen. (<Z> muß man nur einmal drücken, bei <T> müßte man alle anderen Ziele durchschalten.) Laser und Schutzschilde ausschalten, um möglichst hohe Geschwindigkeit zu erreichen. Die Restenergie der Laser in die Schutzschilde geben, um so durch die fast vollen Schilde vor mindestens einem Torpedo geschützt zu sein. Dann Richtung Comm Sat fliegen und sich dabei durch <Shift-C> vom Flügelmann schützen lassen, so gut es geht. Mit <W> auf Torpedos umschalten und versuchen, in Reichweite des Comm Sat zu fliegen. Nach einem Torpedotreffer, oder wenn die Schutzschilde zu schwach werden, den Laser wieder einschalten. Das aber nicht, um damit zu schießen, sondern um die entwickelte Energie mit <Shift-F10> in die Schilde zu geben. Das ist deshalb vorteilhaft, weil die Laser schneller als die Schilde selbst Energie erzeugen. Bei starkem Beschuß muß man möglicherweise auch die Schilde wieder einschalten. Allerdings läßt die Geschwindigkeit dadurch stark nach. Wenn man in Reichweite ist und die Zielerfassung des Torpedos rot anzeigt, schnell feuern. Unmittelbar nach Zerstörung des Comm Sat wird die Meldung "Mission Complete" erscheinen. Durch die beschriebene Taktik ist die Mission schnell zu lösen, aber man erhält so nicht viele Punkte für die Mission, weil man keine Schiffe abschießt.

Op13: Attack Death Star Surface
Die Hangars sollten frühzeitig zerstört werden, um zu verhindern, daß immer mehr Fighter gegen Euch in den Kampf geschickt werden. Wenn alle vier zerstört sind, schießt man die Fighter ab, die noch in der Umgebung sind. Danach ist es die Aufgabe, alle Laseranlagen im Umkreis von 2 km um den Nave Point zu zerstören.

Op14: Death Star Trench Run
Man sollte versuchen, ohne lange Fluggefechte mit vollen Schutzschilden in den Trench Run einzufliegen und auf die Schilde besonders zu achten. Zur Not mit <Shift-F10> Energie von den Lasern auf die Schutzschilde verlagern. ■

Walter Wilms

Letahl Weapon

Ein kleiner Tip für alle, die es noch nicht bemerkt haben: Normalerweise geht man ja immer gleich nach rechts. Hier sollte man aber zuerst nach links gehen, an den Anfang der dritten Mission: Dort findet man eine Pistole mit passender Munition. Wenn Ihr bei den rollenden Holzfässern angekommen seid, geht zu dem ersten lockeren Stück und bleibt darauf stehen. Das Stück fällt herunter und Ihr mit. Geht anschließend nach rechts, und Ihr werdet wieder fündig, ein kleines Herz und vier Lupen. ■

Jochen Storm

Die Levelcodes lauten übrigens:

1) ABSAOL
2) RIMUYC
3) SIELTP
4) UICMYP
5) PITYLP ■

Herbert Meyer

Penthouse Hot Numbers

An der Speicherstelle $C08989 kann man die Punktzahl des Gegners verändern und an $C08985 die eigene. ■

Jochen Storm

Fire Force

An den folgenden Adressen kann man sein Inventar ein klein wenig aufstocken:

$F2E – Medizinköfferchen
$F2B – Handgranaten
$F2F – C-4 Sprengsätze
$F2C – M-72 LAW
$F27 – M-16 Munition
$F2D – M 203 Granaten
$F29 – AK-47 Munition
$F28 – MP-5 Munition
$F2A – MG Ketten

Solltet Ihr die Adressen verändern, bevor Ihr die Munition wählt, könnt Ihr sogar mehr mitnehmen, als Ihr eigentlich tragen könnt.

Ein paar Tips am Rande:

Mission 1:
Das MG-60 mitnehmen. In jedem Zelt C-4 Sprengsätze deponieren. Habt Ihr den General getötet, geht sofort zu dem vereinbarten Platz, wo man Euch abholt.

Mission 2:
Das MG-60 und die Panzerfäuste mitnehmen. C-4 Sprengsätze in allen Häusern deponieren. Die Hochstände mittels der Panzerfaust abschießen.

Mission 3:
Mission wurde vom Autor noch nicht geschafft, er wünscht sich Tips.

Mission 4:
MP-5 mitgehen lassen und C-4 Sprengsätze in den Bunkern und Häusern unterbringen. Erst die C-4 Zündung vornehmen, wenn man bei den letzten 2 Häusern ist. ■

Simon Pape

Street Fighter II

Wer im Bonusstage nicht genügend Zeit hat, kann bei $018ADF die Zeituhr auffrischen. ■

War Zone

Hier sind einige Freezer-Adressen, die das Rumgeballere ein wenig erleichtern:

	Spieler 1	Spieler 2
Leben:	$015D65	$015D83
Bomben:	$015D67	$015D85

■

Trolls

Wer mit den kleinen Trolls immer zu schnell ins Gras beißt, kann ebenfalls mittels eines Moduls bei $749 die Energieprobleme beseitigen. Wer trotzdem noch in den Abgrund fällt, kann sich zusätzlich bei $759 ein paar Leben verschaffen. ■

Super Hang On

Mehr Zeit kann man sich bei der Adresse $6D36 beschaffen. ■

B.C.Kid

Die Anzahl der Leben wird bei $690 festgehalten. ■

Timo Gawlik

Lemmings 2

Was ist der AMIGA von heute schon ohne Freezer? Deshalb auch die folgenden Adressen:

$93535 – Anzahl der Lemminge
$9353B – Anzahl der Lemminge im Ziel
$93585 – Minuten
$93587 – Sekunden
$93573 – Anzahl der zur Verfügung stehenden Lemminge im 1. Auswahlkästchen
$93575 – Anzahl der zur Verfügung stehenden Lemminge im 2. Auswahlkästchen
$93577 – Anzahl der zur Verfügung stehenden Lemminge im 3. Auswahlkästchen
$93579 – Anzahl der zur Verfügung stehenden Lemminge im 4. Auswahlkästchen
$9357B – Anzahl der zur Verfügung stehenden Lemminge im 5. Auswahlkästchen
$9357D – Anzahl der zur Verfügung stehenden Lemminge im 6. Auswahlkästchen
$9357F – Anzahl der zur Verfügung stehenden Lemminge im 7. Auswahlkästchen
$93581 – Anzahl der zur Verfügung stehenden Lemminge im 8. Auswahlkästchen ■

Michael Siedlaczek

DSA

Da beim Schwarzen Auge die besten Helden meist auch die ärmsten sind, hier noch zwei weitere Tips, um ans große Geld zu kommen: Wenn man die Version 1 von DSA besitzt, kann man sich glücklich schätzen, denn nach einer Schiffsreise zwischen Thorwal und Prem ist man dank eines Programmfehlers um bis zu 1000 Dukaten reicher. Für alle diejenigen, die kein so großes Glück mit der Version hatten, gibt es folgende Methode: Für Anfänger empfiehlt es sich, erst nach Phexcaer zu reisen, dort einige Kneipen abzuklappern, um irgendwo eine Streunerin namens Harika (Stufe 7) zu finden, die man für 20 Dukaten engagiert. Der letzte Teil ist für Anfänger und Experten gleich: Man bewege sich nach Despota (Piratennest) und suche das 'Haus der Kapitäne'. Nun muß man einen Kampf mit den Bewachern provozieren, und spätestens hier wird man merken, wie nützlich ein 7. Mann in der Party ist. Die Frage, ob man das Haus betreten will, beantwortet man natürlich mit Ja. Nach einem zweiten Kampf innerhalb des Hauses winkt die Belohnung: 255 Dukaten, Waffen und andere Wertgegenstände in Hülle und Fülle. Wer sich übrigens zwei Kämpfe sofort hintereinander nicht zutraut, sollte zunächst das Waffenlager der Piraten aufsuchen und plündern. ■

Christian Haake

Populous 2 (Atari ST)

Während des Spieles die <F9>-Taste gedrückt halten, bis der Manavorrat wieder gedeckt ist. ■

Patrick Kemper

Sim City

Hier noch ein kleiner Trick für diejenigen, die gerne noch mehr Land zur Verfügung hätten. Man baue eine Straße über Wasser, anschließend kreuzweise von unten nach oben Kreuzungen und entferne schließlich das alles wieder mit dem Bulldozer. Daraufhin wird das Wasser zu Land, und Ihr könnt den Vorgang so oft wiederholen, wie Ihr wollt. ■

Florian Willnat

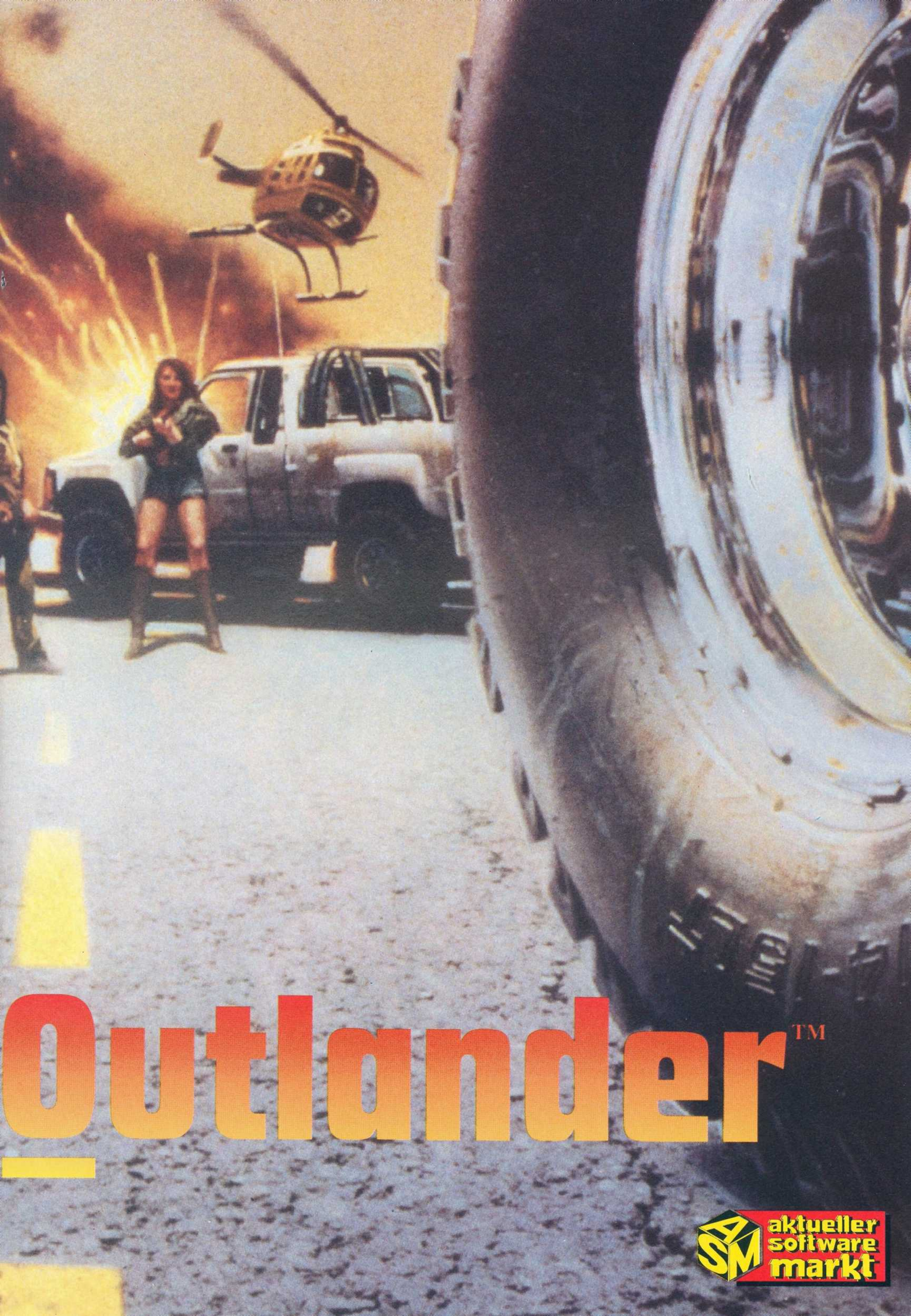
Graham Taylor's Soccer Challenge

Nach monatelangem Austüfteln beschert uns MANU ZELEWSKE den idealen Trainingsplan:

SA Spiel
SA Spiel
SA Zi, Zi
SO –
SO Fr, Sp
SO Te, Te
MO Zi, Zi
MO Zi, Te
MO –
DI Te, Te
DI Spiel
DI Spiel
MI –
MI –
MI –
DO Fr, Sp
DO Zi, Te
DO Fr, Sp
FR Zi, Zi
FR Zi, Zi
FR Zi, Zi

Erklärungen:
Zi = Zirkeltraining
Te = Technik
Fr = Freiluftspiel
Sp = f. Spielzüge

Noch ein paar zusätzliche Tips:
1. Ab Dezember bis zur 2. Woche im Januar sollte man Hallentraining anstelle von Freilufttraining anordnen. Die Spieler niemals einzeln trainieren lassen!
2. Man sollte nur CARDIFF, WREXHAM oder BURNLEY als Team wählen, da sie einen guten Spielerkader und vor allem sehr gute Zuschauerzahlen aufweisen.
3. Spielertransfers: Niemals Spieler der eigenen Klasse kaufen, sondern nur Spieler, die eine, aber höchstens zwei Divisionen höher sind.
4. Rechtzeitig die Verträge verlängern, da die Spieler später mehr Geld fordern.
5. Die Spiele möglichst immer anschauen, da bei dem 'Sofort Ergebnis' die einzelnen Zweikämpfe und



Outlander™
aktueller
software
markt
ASM


ARABIAN
NIGHTS
KRISALIS
SOFTWARE LTD.
BONACO



aktueller
software
markt


MINDSCAPE

Spielzüge nicht beachtet werden, sondern nur die Gesamtstärke berechnet wird.
6. In der Sommerpause kann man mit 2-3 Heimspielen pro Woche nebenbei etwas Geld verdienen. ■

Wing Commander

Den normalen Ladevorgang unterbricht man mittels <Strg-D>. Nun gibt man "Wing h0 Origin&tonic" ein, wobei auf die Groß- und Kleinschreibung zu achten ist. Das Spiel wird normal geladen; allerdings kann man nun (wie auch bei der PC-Version) die Gegner, die im Ziel erscheinen, mit <F5> abschießen. <F6> bewirkt einen Selbstmord, <F7> eine maximale Beschädigung unseres eigenen Schiffes und <F8> einige aktuelle Informationen. ■

Sascha Strobel

Epic

Die Codes für die AMIGA-Version:
1. AURIGA
2. CEPHEUS
3. APUS
4. MUCA
5. PYXIS
6. FORMAX
7. CETUS
8. CAELUM
9. COVUS ■

Björn Denecke

Desert Strike

Gerade eben erst getestet und hier auch schon die Passwörter für die einzelnen Missionen:
1. –
2. BQJZAEX
3. BLJLEJM
4. VTTIIOP
5. EVNFWMB ■

Stefan Piekonka

Super Cars 2

Wenn man auf dem ATARI ST für Player 1 'I Walk the Hill' und für Player 2 'Inwards' eingibt, erhält man einen Wagen mit maximaler Ausstattung. ■

Torben Helms

Lemmings 2

Mit einem einfachen Trick kann man recht schnell ein Stück des Talismans erhalten. Zuerst wählt Ihr über die Karte einen beliebigen Lemmings-Stamm aus. Dann spielt Ihr das erste Level dieses Stammes und rettet dabei nur einen einzigen Lemming. In den nächsten neun Levels bringt Ihr dann immer nur den einen Lemming ins Ziel und bekommt jedesmal eine Goldmedaille. Wenn das zehnte Level geschafft ist, klickt Ihr 'Replay Level' an. Nun noch schnell alle 60 Lemminge des 1. Levels retten, und schon bekommt Ihr auf legale Weise ein goldenes Stück des Talismans ('Award me' anklicken). ■

Harm Bremer

Special Forces (Amiga)

Wenn man unerfahrene Männer mit in die Schlacht nimmt, verbessern sich diese. Ein Mann beispielsweise mit 'Fitness: GOOD, WGT Load: 27Kg' verändert sich in 'Fitness: EXCELLENT, WGT Load: 33Kg', und sein Energiebalken rutscht nach ganz oben. Also ist es besser, auch mal unerfahrene Männer mitzunehmen. Selbst wenn sie nur untätig herumstehen, sie verbessern sich, und man kann sie in einer schwierigeren Mission später einsetzen, ohne daß sie alle Pläne zunichte machen. ■

Jens Mauz

Whale's Voyage

An den Speicherstellen $C0C081 und $C0C080 kann man die Credits verändern. (Nicht allzu hohe Werte eingeben!) ■

Timo Selzer

Transarctica

Die Menge des Lignits läßt sich bei der Adresse $1FCA8 beliebig verändern. Die Menge des Anthrazits bei $1FCBA. ■

Timo Selzer

Flashback

Bei $C31D9B kann man einstellen, wie oft man einen feindlichen Treffer verkraftet. ■

Marcus Thiel

Zool

Wenn der Highscore-Bildschirm am Anfang erscheint, gibt man schnell GOLDFISH ein und startet das Spiel ganz gewöhnlich. Folgende Tasten sind von nun an mit einer Sonderfunktion belegt:
1 – Zool wird unschlagbar
2 – Zool wird in den folgenden Levelabschnitt transportiert
3 – Zool wird in das nächste Level transportiert
4 – Zool verliert ein Leben ■

Kai Hardering

Titus the Fox

Die Levelcodes für die AMIGA-Version lauten:
01. 2625 (On The Foxy Trail)
02. 8455 (Looking For Clues)
03. 2974 (Roadworks ahead)
04. 4916 (Going Underground)
05. 1933 (Flaming Catacombs)
06. 0738 (Going To Town)
07. 2237 (Foxy's Den)
08. 5648 (On The Road To Marakesh)
09. 6390 (Home Of The Pharaos)
10. 8612 (Desert Experience)
11. 4187 (Walls Of Sand)
12. 1350 (A Bacon Of Hope)
13. 9813 (Pipe Dream)
14. 5052 (Going Home)
15. 3360 (Arrival In Paris)
16. 2045 (Just Married) ■

Fabian Schön

Ultima 6

Wenn Ihr die <Alt>-Taste gedrückt haltet und auf dem Zahlenblock 213 eintippt, könnt Ihr die Gegend aus der Vogelperspektive betrachten. Mit 214 könnt Ihr Euch durch ganz Britannien beamen lassen. ■

Timo Reichert

Nicky Boom

Mit Hilfe der nun folgenden Codes kann man die höheren Levels erreichen:

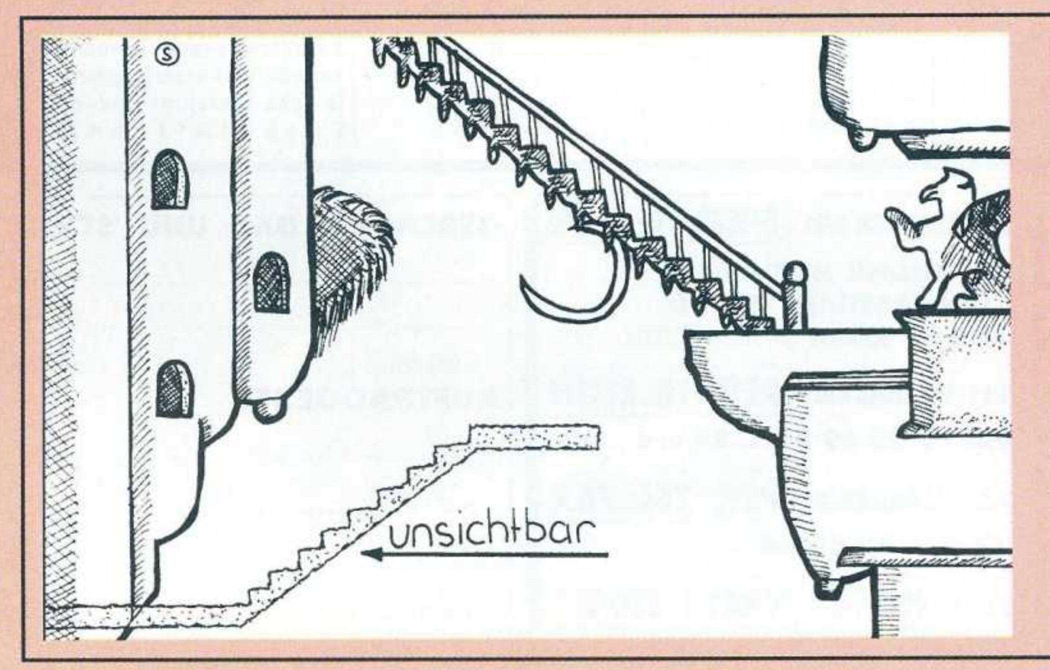
Level 1: –
Level 2: MEDIT
Level 3: KRATTY
Level 4: MIRTES
Level 5: ARRAX
Level 6: JANIR
Level 7: TRINOS
Level 8: SIXAN ■

Timo Reichert

Apidya

Es ist zwar ein altes Spiel, aber trotzdem haben wir die Freezer-Adresse für die Anzahl der Leben $7C55 (für Player 1) und $7C57 (für Player 2). Im 5. Level ändern sich diese Adressen in $7B79 und $7B81 – alles klar? ■

Philipp Henkel



Castlevania 4

Super NES Besitzer aufgepaßt! Man muß nur die abgebildete, unsichtbare Treppe hinuntersteigen und zur linken Seite laufen. Dort wird die Energie aufgefüllt, man bekommt die beste Peitsche, 99 Herzen, den Boomerang und Dreifach-Schuß. (Diese Stelle befindet sich kurz vor dem letzten Endgegner). ■

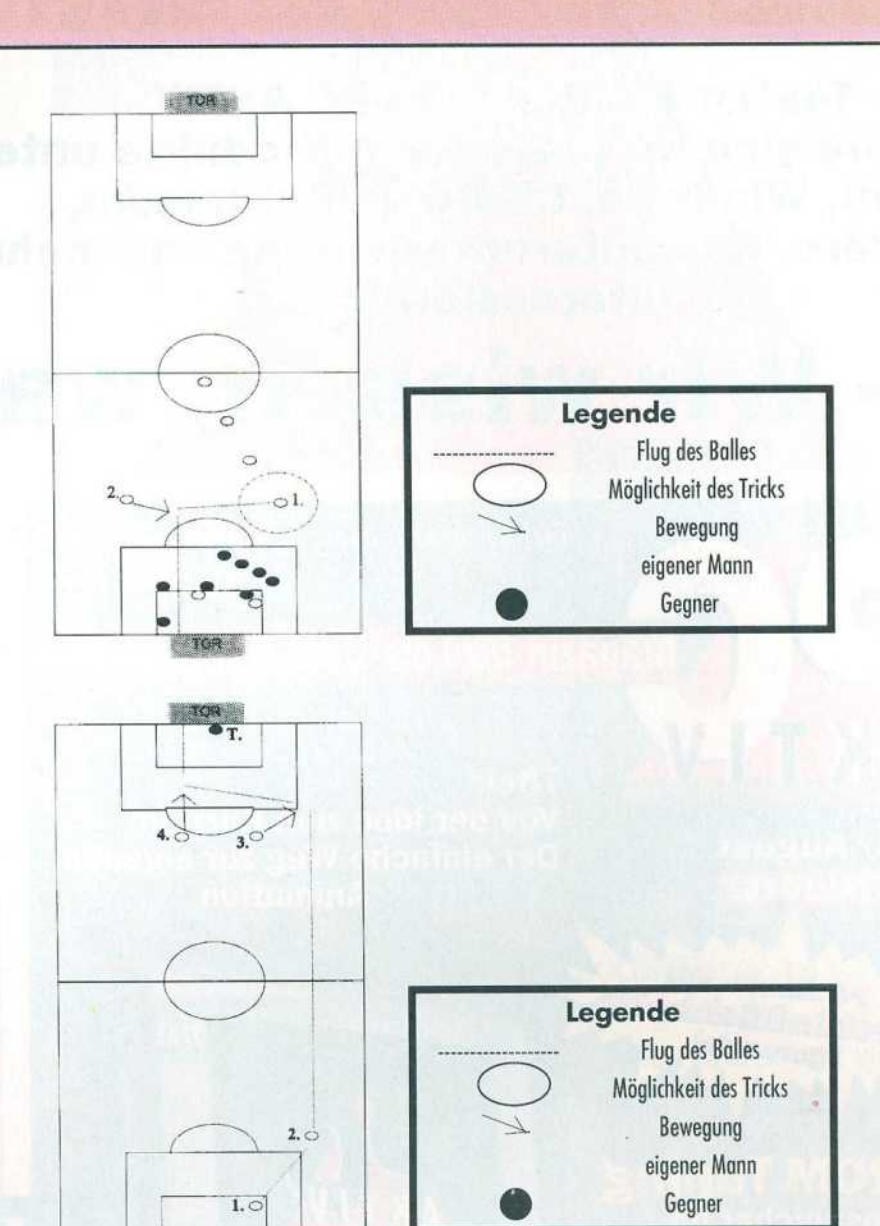
Stefan Schneider

Sensible Soccer

Erklärung 1:
Bekommt man einmal einen Freistoß im Bereich des 'Kreises', sollte man den Joystick nach links und anschließend den Feuerknopf drücken. Daraufhin geht 2 (computergesteuert) in Richtung Ball. Hat dieser ihn, drückt man schnell den Joystick nach unten, kräftig den Feuerknopf – und TOR!

Erklärung 2:
Der Torwart (1) schießt den Ball zum rechten Libero (2). Dieser macht einen hohen Paß nach vorne (Joystick nach hinten ziehen und Feuerknopf lange gedrückt halten). Den rechten Stürmer (3) steuert man nach rechts, und man nimmt den Ball an. Daraufhin gibt man dem Stürmer (4) im Strafraum einen Paß. Dieser schießt den Ball geradewegs ins Tor. Der Trick funktioniert nur mit der Aufstellung 4-4-2. ■

Marlon C. Röbl



NAME:	LAND:	AUFSTELLUNG:
Partizani Tirana	Albanien	442
Anderlecht	Belgien	442
CSKA Sofia	Bulgarien	442
Slow Bratislava	Chechoslowakei	433
Liverpool	England	442
Leeds United	England	442
Marseille	Frankreich	541
Auxerre	Frankreich	433
Cologne	Deutschland	352
AEK Athens	Griechenland	433
PSV Eindhoven	Holland	433
Internazionale	Italien	442
Juventus	Italien	442
U.Luxembourg	Luxenburg	442
Viking	Norwegen	442
FC Porto	Portugal	442
STE.Bucharest	Rumänien	442
SPart.Moscow	Rußland	442
Hearts	Schottland	442
Real Madrid	Spanien	442
IFK Norrkoping	Schweden	442
Galatasaray	Türkei	442

NAME:	LAND:	AUFSTELLUNG:
Rapid Yienna	Österreich	352
Club Bruges	Belgien	442
Apoel Nicosia	Zypern	532
Brondly	Dänemark	442
Manchester UTD	England	451
Sheffield Weds.	England	442
Monaco	Frankreich	442
Bayern Munich	Deutschland	442
VFB Stuttgart	Deutschland	442
Ajax	Holland	442
Ferencvards	Ungarn	442
AC Milan	Italien	442
Sampdoria	Italien	442
Valletta	Malta	442
Lech. Posnan	Polen	433
Sporting Lisbon	Portugal	442
Univ. Craiova	Rumänien	442
Celtic	Schottland	442
Barcelona	Spanien	352
Valencia	Spanien	532
G'H'PPERS Zurich	Schweiz	352
Wrexhan	Wales	442

NAME:	LAND:	AUFSTELLUNG:
Austria Vienna	Österreich	352
KV Mechelen	Belgien	442
Starta Prague	Chechoslowakei	352
Lyngby	Dänemark	442
Arzenal	England	442
Kuusyzi Lakti	Finnland	442
Paris St. Germain	Frankreich	442
Kaiserslautern	Deutschland	352
Panathinaikos	Griechenland	532
Feyenoord	Holland	532
Fram Reykjavik	Island	352
Napoli	Italien	442
Lazio	Italien	442
Glentoran	"Northern" Irland	442
Benfica	Portugal	442
Derry City	Republik Irland	442
Dinamo Kiev	Rußland	442
Rangers	Schottland	532
Atletico	Spanien	442
IFK Gothenburg	Schweden	442

Daughter of Serpents

Sobald der erste Kampf beginnt, drückt man alle Funktionstasten hintereinander, anschließend <Esc>, und siehe da, der Levelskip wird aktiviert, und man gelangt in den nächsten Level. Wenn man nun wieder <Esc> drückt, gelangt man wiederum einen Level weiter und so weiter, und so weiter. ■

Thorsten Hoffmann

Alien Breed Special Edition 1992

Und da soll mir mal einer sagen, es gäbe keinen Cheat für die Special Edition! Wie schon bei Alien Breed läßt man sich an einem Terminal nieder und kann die gewünschten Cheats aktivieren, indem man folgendes eingibt (für die Eingabe aller Wörter gilt: y=z!):
KEY TO THE CITY (beschert unendlich viele Schlüssel)
ALIENS ARE BENDERS (unendlich viel Energie)
STEVIE WONDER (der Bildschirm wird schwarz)
JANUARY SALE NOW ON (die Aliens werden verdammt schnell)
ST EMULATOR (der Bildschirm ist total zerstört)
PC EMULATOR (man kann den Terminal nicht mehr benutzen)
KATRINA HAS FARTED AND ITS A BEAUTY (alle Aliens sind weg)
SALMAN RUSHDIE PLAYS ALIEN BREED (der Spieler ist unsichtbar)
THE IRAQIS MADE THE WEAPONS (man kann nicht mehr schießen)
ELVIS MODE (der Bildschirm wird schwarz und man kann nicht mehr weiterspielen)
Des weiteren gibt es noch jede Menge zusätzlicher Effekte, die den Spielablauf aber nicht allzu sehr beeinflussen, deshalb seien sie auch nur am Rande erwähnt:
ALIENS LIKE MICHAEL BOLTON, WON THE POOLS, BANK RAID, MR YALE OR WHAT, JUST CALL ME MOGGY WHY NOT CALL ME MOGGY AS WELL, JESUS THIS JIM BEAMS IS GOOD STUFF, AHH BUT WILL SHE SWALLOW IT, I JUST LOVE TEAM 17 SOFTWARE, I WANT FISH, ST USERS.
Gibt man die folgenden Wörter im INTEX SYSTEM (Terminal) ein, so erhält man persönliche Nachrichten der Programmierer:
ANDREAS TADIC, RICO HOLMES, MARTYN BROWN, ALLISTER BRIMBLE, KATRINA HIDLE, ANDY ROBINSON, MICK ROBINSON, DEBBIE BESTWICK, MICK PARKER, HEATHER PARKER, ELAINE ROBINSON, RON, JOYCIE BABES, CATH, GINGER NODDY, SHAUN WAKEFIELD, CRAIG WAKEFIELD, DARREN WAKEFIELD, AMIGA FORMAT, AMIGA POWER, AMIGA ACTION, AMIGA FORCE, AMIGA COMPUTING, THE ONE, CU AMIGA, CVG, NIGEL EMAP, TGM, POWERPLAY, TILT, DATOR, DET NYE, K MAGAZINE, HAYDN DALTON, DAVE BROADHURST, DANNY BURKE, JUNIOR MCMILLAN BOWERCLAN, LAURA AND JOHN, VAN ADDER, ANDY SLATTER, LEEDS UNITED, KOKKOSLAVEN, GIRLS DOWNTOWN, GENERAL MOTORS, ANDREAS, PETER, CHEAT, LYSATOR, BOBERG, HALLA, STAFFAN, KTH, PHS, C-9, SEGA, ME ANDREAS, LINDA, KYSINGER, DEPECHE, ANTIACTION, LZ, STEFAN, LITH, JONATHAN FORBES, BERING, ULRIKA, TEQUILA. ■

Patrick Vieler

Wolfchild

Wer erinnert sich nicht an dieses tolle Jump'n'Run-Spiel. Wer sich hier ein paar zusätzliche Leben verschaffen will, kann dieses an den Speicherstellen $EF1, $EF7 und $FFB tun. Der Energievorrat steht übrigens bei $ED3. ■

Philipp Henkel

Wir wissen, daß die Konkurrenz nicht glücklich über unsere Preispolitik ist — aber wir wollen ja nicht die Konkurrenz zufriedenstellen, sondern Euch!



Quicksoft GmbH • Postfach 3865 • 78027 Schwenningen • Bärenstraße 8 • 78054 Schwenningen Tel.1: 07720/31046 • Tel.2: 07720/31068 • Tel.3: 07720/32083 • Telefax: 07720/33069

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr • Preisänderungen vorbehalten • Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 12,- bei Vorauszahlung 10,- UPS 15,- Vorauszahlung 12,- Eilzuschlag 7,- Ausland 30,- Vorauskasse 25,-

31,6% Nachlaß Nachlaß

Auf die empfohlenen Verkaufs-preise der Hersteller

31,6% Nachlaß Nachlaß

Programm		Amiga	IBM
1869	DV	68.37	82.05
1869 Amiga 1200/4000	DV	68.37	
A.T.A.C.	**DA**	**68.37**	**95.73**
A-Train	DV	82.05	95.73
A-Train Cons Set	DV	Vorb.	41.01
Abandoned Places 2	DV	61.53	82.04
Alone in the Dark	DV		88.89
Alien Breed 1993	DA	20.49	
Aquatic Games	DA	61.53	
Apidya	DA	54.69	
Airbus A 320	DA	88.89	95.73
Arabian Nights	**DA**	**61.53**	
Battletoads	DA	47.85	47.85
B-17 Flying Fortress	DA	75.21	102.56
B.C.Kid	DA	47.85	
Battle Isle Datadisc 2	DV	41.01	41.01
Battle Team	DV	68.37	82.05
Bill's Tomato Game	DA	61.53	
Body Blows	DA	54.69	
Bundesliga Man. Prof.2.0	**DV**	**68.37**	**68.37**
Car and Driver	DA		75.21
Civilization	DV	82.05	102.57
Carrier Strike	DA	68.37	68.37
Chaos Engine	**DA**	**47.85**	**Vorb.**
Comanche Maximum Overkill	DV		95.72
Comanche Data Disc	**DV**		**47.85**
Conquest of the Longbow	DA	68.37	82.05
Cobra Mission	DV		109.40
Curse of Enchantia	DV	82.05	82.05
Creatures	DA	54.69	
Cyberblast	DA	41.01	
Cytron	DA	47.85	
D-Generation	DA	27.33	68.37
Dagger of Amon Ra (LB 2)	DV	68.37	82.05
Daughter of Serpents	DA	61.52	82.05
Dark Seed	DV	68.37	88.89
Darklands	DA	Vorb.	95.72
Der Patrizier	DV	68.37	82.05
Deliverance	DA	47.85	
Dark Queen of Krynn	**DV**	**Vorb.**	**82.05**
Das Schwarze Auge	DV	75.21	82.05
Das Schwarze Auge 2	DV	Vorb.	Vorb.
Death Knights of Krynn	DV	68.37	61.53
Desert Strike	**DA**	**61.53**	
Dune	DV	61.53	75.21
Dune 2	DV	Vorb.	75.21
Die Kathedrale	DV	82.05	82.05
Dogfight	DA		95.73
Dynablaster (mit Adapt.)	DA	61.53	68.37
Eco Quest	DV	Vorb	82.05
Eco Quest 2	**DV**	**Vorb.**	**82.05**
Einmal Kanzler Sein	DV		29.90
Eishockey Manager	DV	75.21	82.05
Elvira 2	DV	68.37	82.05
Elite 2	**DA**	**Vorb.**	**Vorb.**
European Championship	DA	47.85	61.53
Eye of the Beholder 2	DV	82.05	82.05
Eye of the Beholder 3	**DV**	**Vorb.**	**82.05**
Falcon Collection	DA	34.16	
Falcon 3.0	DA		102.57
Fallen Empire	DV	82.05	82.05
Fire and Ice	DA	47.85	Vorb.
Flies-Attack on Earth	DA	75.21	82.05
F-15 Strike Eagle 3	DA		95.73
Freddy Pharkas	**DV**	**Vorb.**	**Vorb.**
Formula 1 Gr. Prix	DA	82.05	102.57
Gobliins 2	**DV**	**68.37**	**88.89**
Gods	DA	54.68	68.37
Global Conquest	DA	Vorb.	95.73
Global Effect	DA	68.37	68.37
Gunship 2000 VGA	**DA**	**82.05**	**102.56**
Harrier Jump Jet	DA		102.57
Hexuma	DV	82.05	82.05
History Line	**DV**	**82.05**	**82.05**
Hook	DA	54.69	75.21
Human Race	DV	68.37	82.05
Indiana Jones 3 Adv.	DV	27.33	68.37
Indiana Jones 4	**DV**	**82.05**	**88.89**
Incredible Machine	DV		68.37
Inca	DV		95.73
James Pond	DA	20.48	
Jim Power	DA	47.85	
John Madden Football 2	DV		68.37
Jonathan	DV	82.05	Vorb.
Jordan in Flight	DA		75.21
KGB	DV	61.53	75.21
Kaiser	DV	88.89	88.89
Kings of Adventure	**DV**	**68.37**	**82.05**
Kings Quest 5	DV	68.37	95.73
Kings Quest 6	DV		82.05
Lands of Lore	DV	Vorb.	Vorb.
Legend	DA	61.53	68.38
Legacy	**DV**	**Vorb.**	**88.89**
Legend of Kyrandia	DV	68.37	82.05

Programm		Amiga	IBM
Legend of Kyrandia 2	**DV**	**Vorb.**	**82.05**
Legends of Valour	DA	82.05	82.05
Leisure Larry 5	DV	68.37	82.05
Lemmings	DA	54.69	68.37
Lemmings Double Pack	DA	68.37	68.37
Lemmings 2	**DA**	**61.52**	**82.05**
Lionheart	**DA**	**54.69**	
Links	DA	75.21	88.89
Links Banff Springs SVGA			41.01
Links 386 Pro	**DA**		**102.57**
Links Pinehurst 2 SVGA			41.01
Links Mauna Kea SVGA	DA		41.01
Lure of the Temptress	DV	61.53	68.37
Lord of the Rings 2	DA	68.37	68.37
Locomotion	DV	47.85	61.53
Lotus Esprit T. Ch. 3	**DA**	**47.85**	
Mad TV	DV	68.37	82.05
McDonald Land	DA	54.69	54.69
Manchester United Euro.		54.69	61.53
Mega lo Mania/First Sam.		61.52	
Metallic Power Compil.	DA	61.52	
Might and Magic 3	DV	68.37	82.05
Might and Magic 4	DV		82.05
Might and Magic 4 T. II		68.37	
Microprose Golf	DA	82.04	88.89
Monkey Island	DV	68.37	82.05
Monkey Island 2	DV	82.05	82.05
No Second Price	**DA**	**47.85**	
Nigel Mansell Gr. Prix	DA	54.68	61.53
Nova 9		Vorb.	82.05
Premiere	DA	47.85	
PGA Golf Plus	DA	61.52	68.37
Perfect General	DA	75.20	75.21
Perfect General Data	DA	41.00	47.85
Prophecy of the Shadow	DA	Vorb.	82.05
Parasol Stars	DA	47.85	
Pinball Dreams	DA	47.85	61.53
Pinball Fantasies	**DA**	**54.69**	
Pinball Illusions	DA	Vorb.	
Pirates Gold	DV	82.04	95.73
Plan 9 (mit Videofilm)	DV	82.04	95.73
Populous 2	DV	61.52	75.21
Populous 2 Data Disc	DV	34.16	
Pool Archer McClean	DA	47.85	Vorb.
Pools of Darkness		60.87	68.37
Push Over	DA	54.68	61.53
Police Quest 3	DV	68.37	82.05
Project-X	DA	47.85	
Putty	**DA**	**47.85**	
Quest for Glory 2		75.21	75.21
Quest for Glory 3	DV		82.05
Railroad Tycoon	DA	82.04	88.89
Rampart	DA	54.68	68.37
Realms	DV	61.53	75.21
Reach for the Skies	**DV**	**61.53**	**68.37**
Regent	DV	68.37	
Red Zone	DA	54.68	
Ringworld	DA		68.37
Road Rash	DA	58.10	
Sensible Soccer 92/93	**DV**	**47.85**	
Shadow of the Beast 3	DA	61.52	
Shadow of the Comet	DV		88.89
Sherlock Holmes	DV		88.89
Sleepwalker	DA	54.68	
Silent Service 2	DA	78.62	78.62
Sim City/Populous	DA	61.52	75.21
Sim Earth	DV	82.04	82.05
Stunt Island	DV		95.73
Startrek 25th Anniver.	DV	Vorb.	88.89
Street Fighter II	**DA**	**61.53**	**61.53**
Strike Commander	**DA**		**88.89**
Strike Commander Speech	**DA**		**34.17**
Special Forces	DA	82.04	88.89
Spelljammer	DA		75.21
Spellcasting 301			68.37
Space Quest 4	DV	68.37	82.05
Space Quest 5	DV		75.21
Space Shuttle	DV	61.52	109.41
Super Cars 2	DA	20.48	
Super Frog	DA	54.68	
Super Tetris	DA	68.37	75.21
Super Hero	DA	61.52	
Summer Challenge	DA		68.37
Summoning			68.37
The Humans	**DV**	**68.37**	**82.04**
The Legacy	DA		88.89
The Siege			68.37
Turrican	DA	17.06	
Turrican 2	DA	13.64	
Turrican 3	**DA**	**47.85**	
Transarctica	DV	61.52	75.21
Ultima 7	DA		75.21
Ultima 7 Teil 2	DA		75.21
Ultima 7 kpl. deutsch	DV		95.72

Programm		Amiga	IBM
Ultima Underworld	DA		82.05
Ultima Underworld 2	DA		75.21
Veils of Darkness			**75.21**
Vroom	DA	47.85	
Vroom Data Disc	DA	34.16	
Vikings-Fields of Conq.		47.85	88.89
Wayne Gretzky 3	**DA**		**82.05**
Wax Works	**DV**	**68.37**	**82.05**
Walker	**DA**	**61.52**	
Whales Voyage	DV	61.52	Vorb.
Winter Challenge	DA	68.37	75.21
Wizardry 7	DV		95.73
Wing Commander	**DV**	**82.04**	
Wing Commander 2	DV		82.05
Wing Commander 2 Op. 1	DA		41.01
Wing Commander 2 Op. 2	DA		41.01
WWF Wrestling 2	DA	61.52	68.37
X-Wing	DA		88.89
Xenobots	DA		75.21
Zool	DA	47.85	68.37

Zu den wichtigsten Spielen Komplettlösungen

MEGA DRIVE

Programm		Preis
Afterburner II	DV	107.96
Alian 3	DV	107.96
Another World	DV	107.96
Aquatic Games	DV	107.96
Atomic Runner	DV	89.96
Batman	DV	89.86
Batman Returns	DV	89.96
Beast Wrestler	DV	89.96
California Games	DV	107.96
Captain America	DV	107.96
Captain Planet	DV	89.96
Chakan	DV	107.96
Chiki Chiki Boys	DV	107.96
Chuck Rock	DV	107.96
Columns	DV	80.96
Cool Spot	DV	107.96
Cyborg Justice	DV	107.96
Dick Tracy	DV	89.96
Double Clutch	DV	107.96
Ecco-The Dolphine	DV	107.96
Empire of Steel	DV	107.96
EX-Mutants	DV	89.96
Fatal Fury	DV	116.96
Ferrari Grand Prix	DV	107.96
G-Loc	DV	107.96
Ghostbusters	DV	89.96
Ghouls n Ghosts	DV	89.96
Home Alone	DV	89.96
James Bond 007	DV	107.96
John Madden Football 93	DV	107.96
King of Monsters	DV	107.96
Lemmings	DV	107.96
Mc Donalds Gladiator	DV	107.96
Mego-Lo Mania	DV	107.96
Mickey & Donald	DV	89.96
Mickey Mouse I	DV	89.96
Muhammd Ali Boxing	DV	107.96
NHLPA Hockey '93	DV	119.96
Ninja Gaiden	DV	89.96
Olympic Gold	DV	107.96
Out Run 2019	DV	107.96
Paperboy	DV	89.96
PGA Tour Golf II	DV	116.96
Powermonger	DV	107.96
Quackshot	DV	107.96
Risky Woods	DV	107.96
Road Roash II	DV	107.96
Rolling Thunder 2	DV	107.96
Side Pocket Billard	DV	89.96
Simpsons	DV	107.96
Sonic 2	DV	89.96
Sonic the Hedgehog	DV	89.96
Speedball 2	DV	89.96
Starflight	DV	134.96
Streets of Rage 2	DV	89.96
Strider II	DV	107.96
Super Kick Off	DV	107.96
Super Thunder Blade	DV	62.96
Taz Mania	DV	107.96
Terminator 2	DV	107.96
Thunderforce IV	DV	95.96
Toejam & Earl	DV	107.96
Toki	DV	107.96
Two Crude Dudes	DV	89.96
WWF Wrestlemania	DV	107.96
X-Men	DV	89.96
Xenon 2	DV	89.96

Auf alle Computerspiele in unserem Programm...
Wie ist das überhaupt möglich?

Wir sind ein Softwaregroßhandel, verkaufen die Software aber nicht nur an Händler, sondern auch an Endverbraucher (wie Euch), aber zum **GLEICHEN PREIS!!!**

Wir liefern alle Spiele, die auf dem Markt erhältlich sind.
Die Ladenpreise schwanken.
Für welche Systeme können wir liefern?

Amiga, IBM und Kompatible, Atari ST, C 64, Spectrum, Schneider CPC, C16/+4, Atari XL, CDTV, Atari 2600, Atari 7800, Atari Lynx, Game-Boy, Game-Gear, Sega-Master, Sega-Mega, NES, Lösungsbücher und Komplettlösungen.

Wie bekommt Ihr den Preis eines Spiels heraus?

Ganz einfach:

1. Ihr ruft uns an
2. Ihr bestellt unseren Katalog gegen eine Schutzgebühr von DM 5,00 (in Briefmarken)
3. Ihr rechnet ihn Euch selber aus.

Wie rechnet Ihr den Preis eines Spiels aus?

Ihr nehmt einfach den empfohlenen Verkaufspreis eines Spiels (steht entweder in der Werbung der Hersteller mit dabei oder z.B. bei Amiga-Joker Wertungen unter „Preis"), den rechnet Ihr mal 0,684, und das Ergebnis ist Euer Einkaufspreis bei uns.

Nun ein Beispiel: Sensible Soccer (Amiga), empfohlener Verkaufspreis = DM 69,95
$69{,}95 \times 0{,}684 \neq 47{,}85$

Vorteile für Euch:

1. **Alle Spiele sind gleich günstig, auch die Spiele, die nicht in der Werbung stehen, das bedeutet für Euch, Ihr könnt ein Spiel, das es noch nicht gibt, vorbestellen, und könnt sicher sein, daß es 31,6% unter dem offiziell empfohlenen Verkaufspreis liegt.**
2. **Alle Aufträge werden innerhalb von 18 Stunden bearbeitet.**
3. **Alle Spiele in der neuesten Version.**
4. **Wenn Ihr ein Spiel vorbestellt, das es noch nicht gibt, habt Ihr es ca. 3 Tage, bevor es in den Handel kommt.**



Die Fragen ...

Lord of the Rings

Ein namenloser Leser hat Probleme mit der Amiga-Version von Tolkiens Klassiker. Wie kommt man an die verschiedenen Schätze von Moria heran? Wo sind Geheimgänge, und wie öffnet man sie? Welche Gegenstände werden benötigt? Karten dieser verwunschenen Minen wären recht nützlich. ■

Lure of the Temptress

Thorsten the Devil hat sich vor kurzem das Spiel zugelegt und ist auch schon ziemlich weit gekommen (dank der Komplettlösung von Thorsten Schott). An der Stelle, wo man den Skorl ansprechen muß, um in die Burg zu kommen, hat er jedoch Schwierigkeiten. Hier soll in einer automatischen Sequenz etwas mit dem Faß geschehen. Bei Thorsten tut sich jedoch nichts. Muß man eine spezielle Taste drücken oder den Skorl an einer bestimmten Stelle ansprechen? ■

KGB

Firmin Koller ist im Zimmer 8 an der Kurskstraße gefangen genommen worden und kommt nun nicht mehr weiter. Wer kann helfen? ■

Mega Lo Mania

Rainer Froß sucht einen Code, mit dem man im Amigaspiel in der ersten Epoche mit mehr als 100 Mann startet. ■

Ishar

Stefan möchte gerne wissen, was man genau tun muß, damit man keine nassen Ohren hat, wenn man zum magischen Schwert in Beldaron kommt. ■

Indiana Jones III

Wenn Stefan das Gralstagebuch "öffnen" will, sagt Indy ihm, daß es das Buch seines Vaters wäre. Will er es "benutzen", kriegt er ähnliches zu hören. Gebraucht wird das Ding jedoch in der Bücherei von Venedig. ■

Transarctica

Wer kennt einen Tip, der Sabine Claussen bei diesen ätzenden Zugkämpfen unbesiegbar macht? ■

Dark Queen of Krynn

Wenn sich Jürgen im Luminari befindet, kommt er im elften Stockwerk zu einer Tür, die er nicht aufbekommt. Auf dem Rückweg trifft er jedoch eine Elfin, die ihm irgend etwas von einem "Porch" erzählt. Hat er irgend etwas übersehen? ■

Predator II

Wie bekommt man bei der C64-Version des Spiels den Baumstumpf angehoben, den das Monster auf den Kopf bekommt? Über eine Antwort freut sich Utz. ■

Eishockey Manager

Roman Dobberstein sucht nach einem Cheat für das Software 2000-Spiel. Wer hat einen? ■

Taran

Wie kommt Axel in der Amiga-Version des Spiels an der Schlange vorbei? Wie kommt er über die Schlucht? ■

Maniac Mansion

Björn der Bär hat eine ganze Reihe von Fragen, da er schon seit Wochen kein Stück vorankommt. Wie öffnet er die Garagentür? Womit werden die beiden Vorhängeschlösser im Verlies geöffnet? Wozu benötigt man die Schlüsselkarte? Wofür ist der gelbe Schlüssel? Wie kommt man an das Radio im Swimmingpool? Ist der Hamster wichtig? Womit dreht man die Dusche im Bad auf? ■

Nicky Boom

Wie kommt Lars Delventhal in die dritte Ebene des ersten Levels? ■

Battle Isle

Wer kann Sascha Mamsch im Level Fifth der PC-Version weiterhelfen? ■

Abandoned Places

Gabrielle benötigt dringend Hilfestellung. Wo befinden sich die tatsächlichen Eingänge von Wyrm Hills, Mystic Mountain und der Island of Lament. Daß sie in den oben genannten Bergen sind, ist klar, aber trotz tagelanger Wanderung sind die verd... Eingänge nicht zu finden. Warum denn nicht??? Wo sind sie denn??? Wer weiß Rat??? ■

Heart of China

Matthias kommt bei HOC absolut nicht weiter. Lucky und Chi sind in der Festung und zwar in dem Raum, wo Kate gefangen ist. Die Tür ist mit einem Riegel verschlossen. Was kann man mit den Schlangen machen oder ihnen geben, um die Karte zu retten? Außerdem wird vor dem Zugang zur Festung "Spielkreuzung" angezeigt, obwohl er alles Denkbare erledigt hat. ■

Ultima 7

Philipp hätte da mal drei Fragen zur PC Version. Wie kommt man in das Dungeon hinter dem House of Games in Bucaneer's Den? Wie kommt man in den Tresor auf Spektran? Wie findet man Alagners Notebook? Danke im Voraus. ■

Zool

The A. hat auf dem Amiga nach kurzer Zeit keine Leben mehr und rennt dann heulend zu Mammi. Hat denn keiner einen Cheat für ihn? ■

Laura Bow II

Im 3. Akt findet Laura die Leiche des Dr. Carrington, dessen Taschenuhr allerdings die Initialen "WL" trägt. Trotz aller Bemühungen kann Harald die Taschenuhr nicht finden. Wer kann ihm die korrekte Stelle sagen, damit er weiterkommt. ■

Elvira I

Wolfram Heil bekommt in den Katakomben immer von einem üblen Kerl den Schädel mit einem Stein eingeschlagen. Es wird empfohlen, sich die richtige Waffe zu besorgen. Was bitteschön ist denn die richtige Waffe? ■



. . . und ein paar Antworten

Monkey Island

Zuerst die Geisterfeder aufheben und damit den schlafenden Geist kitzeln. Mit der heruntergefallenen Grogflasche kann man die Ratte beseitigen. Die Affen gehen selbständig zum Eingeborenendorf zurück, wenn man alles auf dem Geisterschiff erledigt hat. ■

Alone in the Dark

Die Schallplatte im Arbeitszimmer von Jeremy Hartwood, 'La Danse Macabre', ist die Tanzscheibe.

In der Bücherei das Regal rechts von der Geheimtür untersuchen. Mit der Buchattrappe öffnet man die Tür.

Der Wurm: In den ersten Gang hinein (Wurm folgt), wieder bei der ersten Gelegenheit nach rechts abbiegen. Dort ist ein Monster, welches man mit Revolver, Gewehr oder Schwert töten kann. SPEICHERN! Langsam den Gang zurückgehen, in dem man jetzt ist, aber nicht ganz hinaus, denn in der Röhre wartet der Wurm. Den lockt man so weit wie möglich in den Seitengang (in dem sich der Wurm nicht umdrehen kann) und läuft dann an ihm vorbei, wieder in die Röhre. Am Ende der Röhre geht man dann nach links. ■

Kings Quest

Mal mit "fliegt" versuchen. ■

Buck Rogers

Zuerst in die Sicherheitszentrale (Raum unten links) und diese ausschalten. Gerade jetzt bringt ein Soldat Kristalle, mit denen man die Laserkanone auflädt. Außerdem benötigt man noch eine Zeitbombe aus der Waffenkammer. Showdown, Raumschiff mit Laserkanone abballern, Zeitbombe an der Kanone anbringen und dann nix wie wech. ■

Heart of China

Während Kate geheilt wird, machen sich Lucky und Chi auf die Suche nach Transportmitteln. Mit einer Bastelei Chis und einiger Überredungskunst seitens Lucky kann man dem Jungen auf dem Schrottplatz etwas Benzin entlocken. Im Telegrafenamt wird Lomax über die neue Lage informiert. Danach noch den Schüler des Lamas verwirren und mit dessen Informationen zu den Einheimischen gehen. Alles läuft darauf hinaus, daß man einen Aufstand gegen Bonjon anzetteln muß. Und so weiter, und so weiter... ■

Underworld

Du hast eine defekte Version (wie bei mir übrigens auch mal). Da gibt es nur eins: Spielstände speichern, Spiel umtauschen und wieder die Spielstände einladen. ■

Underworld II

1. In den Ice Caverns wird der Rod beim '4er-Brunnen' in der eingefrorenen Stadt benutzt.

2. Im zweiten Level, im großen Raum, dem nordöstlichen Gang folgen, über die Brücke gehen und dann im ersten Gang nach links. Sollte dort ein Gitter sein, welches Du nicht öffnen kannst (Zauber), mußt Du erst das 'Gitterrätsel' im rechten Gang lösen. This was it.

3. Am besten den Geschoßschutz-Zauber benutzen, und mit den aufgesammelten Zauberstäben schwächen oder gar killen. Kämpfen tut er mit Dir aber erst, wenn Du die Magierin im Westen erledigt hast.

4. Braucht man nicht, weil dahinter ein Abgrund ist.

5. An der Abzweigung davor nach links gehen. Vis-à-vis ist eine Geheimtür. Die Falle (rotes Feld) kann man ruhig betreten, aber vorher abspeichern. Entschärfen kann man die Falle auch, und zwar, indem man einfach eine Kerze vom Boden aufnimmt. Dahinter ist ein Raum mit zwei "Kopflosen", die man kurzer-



ABGEFETZT?

hand umhaut. Der gesuchte Blackrockgem liegt dort irgendwo auf dem Boden.
6. Nystul ist eine der wichtigsten Personen im ganzen Spiel, denn er wandelt die Gems so um, daß man sie in die Miniaturnachbildung einsetzen kann. Außerdem wird er zum Schluß des Spiels noch einmal sehr wichtig.
7. Halt irgendwo suchen. ■

DSA

Hier die Antwort auf die Fragen zum Spiel DSA von "Sammy" und E.Lorenz" in Heft 5/93. Erst mal zu Dir, Sammy. Du stehst vor einer Steinwand. Der beste Weg, die Chose aus dem Weg zu räumen, ist es, den Zauberspruch "Hartes schmelzen" zu verwenden. Der Spruch macht den Stein für eine Weile weich wie Butter, verbraucht allerdings auch eine Menge Astralenergie. Die Zauberer sollte einen starken Zaubertrank dabeihaben, um sein astrales Konto wieder aufzufrischen. Falls Dein Magier den Spruch nicht kann, engagiere einen Nichtspielercharakter in einer Kneipe. Die laufen Dir ab und zu über den Weg.
Oder Du benutzt Methode 2, bei der ich aber nicht genau weiß, ob sie in Deinem Fall funktioniert: Du zauberst erst mit dem Spruch "Pennetritzzel", damit deine Party den richtigen Durchblick hat, und dann benutzt Du den Spruch "Transversalis", um durch die Steine hindurchzuwandern. Auch nicht übel.
Nun aber zu E.Lorenz. Das Kartenteil von Ahrenson ist eine pure Fälschung. Der Alte hat das zwar nicht mit Absicht gemacht, aber Du bist dem Schwindel voll aufgesessen. Suche weiter, bis Du das richtige Teil findest. Der Spruch "Mutabili" ist absolut nix für Dich oder andere Spieler, sondern nur für Schwarzmagier der übelsten Sorte. Mit ihm kannst Du nämlich mehrere Wesen in einem scheußlichen Ritual zu einem einzigen degenerieren. Auf diese Weise entstehen zum Beispiel die widerwärtigen Harpyien (Mischung aus Frau und Adler). Soviel wie ich weiß, kann man den Spruch nur in Verbindung mit dem Umkehrspruch "Reversalis" verwenden, um die Kreaturen wieder von ihrem Joch zu erlösen. Das gibt übrigens Punkte!
Den Gürtel, den Du suchst, findest Du in der Herberge zwischen Daspota und Ottarje. Er hat einen ungeheuren Nutzen: Ziehst Du ihn an, siehst Du nicht nur jene schöne Grafik von der Verpackung, sondern kannst auch fortan Leichen, Mumien und Zombies in allen Stadien des Verfalls locker entgegentreten. Der Todesangstwert sinkt nämlich ganz beträchtlich.
Das Totenschiff schwimmt auf dem Meer der sieben Winde, ist aber leider nur durch Zufall anzutreffen. Das gilt auch für jenes üble Weib Swafnild Egilsdotter, welche in den verschiedensten Häfen herumstreunt. Auch die Nichtspielercharaktere sind nicht einfach zu finden. Sie lungern ab und zu in den Wirtschaften herum, laden euch zu einem Bier ein und entpuppen sich dann erst als welche.
Einen findest Du in Kravik. Und so wünsche ich allen DSA-Spielern noch Hals und Beinbruch und wenig schwarze Augen – selbige findet man übrigens am Einsiedlersee. ■

Markus Hoffmann

Waxworks

Andreas zu Waxworks: Man hat ein schönes Icon mit dem Text "umgehen". Dieses Icon zuerst anklicken, und dann auf den Draht. Nun müßte man eigentlich ohne Probleme vorwärts gehen können. ■

Indy III

Andy zu Indy 3: Im Erdgeschoß redet man mit den angetrunkenen Soldaten und verschwindet danach mit dem Krug in den Raum, in dem das Bier steht. Hier kann man den Krug auch gleich füllen.
Das Bier gießt man über die heißen Kohlen. Wenn sich der Dampf verzogen hat, nimmt man sich den Schweinebraten und zapft den Krug anschließend voll Bier.
Nun geht man zur Halle und dann weiter zu den anderen Gängen. Dann in den Gang links rein, und den Wachmann mit der Reihenfolge (3,2,1) ausschalten. Danach kommt der Raum mit der Ritterrüstung. Dieser gibt man einen Tritt und verläßt den Raum wieder. Anschließend wird der dritte Soldat (mit 1,2,3) ausgeschaltet.
Hat er Euch die Story abgekauft, dann geht in den ersten Stock, zweite Tür. Dort befindet sich eine Truhe mit fünfzig Mark. Dieses Geld natürlich mitnehmen, und dann zum vierten Soldaten gehen. Den trickst man mit (2,2,1,1) aus. Jetzt in den Raum mit der anderen Truhe, und dort die Uniform nehmen. In der Uniform ist ein Schlüssel. Wichtig! Mit dem Schlüssel öffnet Ihr die Kleiderkammer im Erdgeschoß und nehmt Euch die Uniform. Aber noch nicht anziehen!
Dann geht's zu dem Punkt im ersten Stock, der auf der Karte mit einem X gekennzeichnet ist. Ihr laßt den Soldaten an Euch vorbeigehen. Zieht Euch die Uniform an. Wenn er wieder zurückkommt, folgt Ihr ihm die Treppe hoch zum zweiten Stock. Dort empfängt Euch dann noch ein Soldat. Hier auch wieder die Reihenfolge (1,2,1).
Anschließend in der oberen Raum gehen. Den Schäferhund mit dem großen Schweinebraten abfüttern, und anschließend den Pokal krallen. Damit gehen wir ins Erdgeschoß und füllen den Pokal und den Krug mit Bier. Vorher aber unbedingt die Uniform ausziehen.
Nun gehen wir in den zweiten Stock, aber wieder mit angelegter Uniform. Biff, dem Schläger, gebt Ihr den Krug und dann den Pokal. Der ist dann erst mal bedient.
Als nächstes sucht Ihr die grünen Drähte und zieht daran. Dann kommt der Oberboß, und man muß ihm das Gralstagebuch geben. Man sollte ihm aber das falsche geben. Ihr findet es in Henrys Wohnung. Dort muß man an der weißen Tischdecke und am Bücherregal ziehen. Das Bücherbord danach mit dem Scanner absuchen. Das Klebebandknäuel nehmen und in das Lösemittel legen. Mit dem so erhaltenen Schlüssel die Truhe unter der Tischdecke öffnen. So bekommt man das falsche Gralstagebuch. Das Witzige ist, daß es das Zimmer von Henry gar nicht gibt. Man befindet sich jetzt im Erdgeschoß, im Raum mit der Rüstung. Nun rückt man die Stühle so, das man sich mit Hilfe der Lanze befreien kann.
Dann drückt man die linke Statue, und der Kamin öffnet sich. Tja, das war die Lösung für das Schloß. ■

Ween

Zur Frage von Fabian aus Heft 5/93:
Man nimmt das Stroh vom Balkon, schneidet mit dem Messer das Geländer ab und legt beides in den Kamin. Man hängt den Kessel darüber und legt das Gold hinein.
Nun flötet man nach URM, gibt ihm die Marmelade und läßt ihn Feuer auf den Kamin speien. Jetzt schmilzt das Gold und kann weiterverwendet werden. ■

Christian Genzel

Der Patrizier

Zur Frage von Sven aus Heft 5/93:
Du startest mit 4 Spielern im gleichen Kontor, z.B. RIGA. Den Spieler, den du selber spielst, läßt Du einen Tag lang

warten. Mit dem nächsten gehst Du in die Bank und klickst "geben" an. Nun klickst Du auf deinen Namen, gibst 1% Zins pro Jahr, 99.999 Taler und 9.999 Jahre Laufzeit ein. Als nächstes steht auf dem Bildschirm "Gebot", dort gibst Du wieder 99.999 ein, und schon hast du die Kohle auf Deinem Konto. Zum Abschluß noch das Schiff verkaufen, und genauso mit den anderen Spielern verfahren. ■

Simon Schleifer

ULTIMA VII

In ASM 4/93 weiß ein Spieler, der seinen Namen nicht schreiben kann, keinen Rat wie er bei Ultima VII die Potion zur Rückverwandlung von Horance dem Lyche mixen soll. Das liegt wohl daran, daß es in U7 einige Bugs gibt; mir gelang das nämlich auch nie. Es gibt jedoch einige Geheimräume, die auf normalem Weg nicht zu erreichen sind. Man benötigt dafür den Cheat-Mode, der schon mal in ASM abgedruckt war.

Man startet das Spiel mit ULTIMA abcd, hält die <ALT>-Taste gedrückt und tippt auf dem Zehnerblock 255 ein. Wenn das Spiel startet, betätigt man die <F2>-Taste und gelangt ins Cheat-Menü. Dort gibt man T für Teleport und H für Hexadezimal-Eingabe ein. Bei X gibt man 767, bei Y 4ab und bei Z 0 ein.

Nach Verlassen des Cheat-Menüs landet man in einem geheimen Raum mitten im Berg zwischen COVE und VESPER. Im hinteren Teil des Raums befinden sich 12 Teleporter. Vor dem ersten steht ein Korb mit dem fertigen Soulcage, daneben eine blaue Potion. Das ist die Mixtur, die man für den Lyche benötigt. Durch Benutzen des rechten Teleporters in der zweiten Reihe gelangt man genau vor den Dark Tower in Skara Brae.

Wer Gold braucht sollt sich nach X:a7, Y:97b und Z:0 beamen, dort wartet eine tolle Überraschung. Auch hier gibt es wieder einen Teleporter für den Rückweg. ■

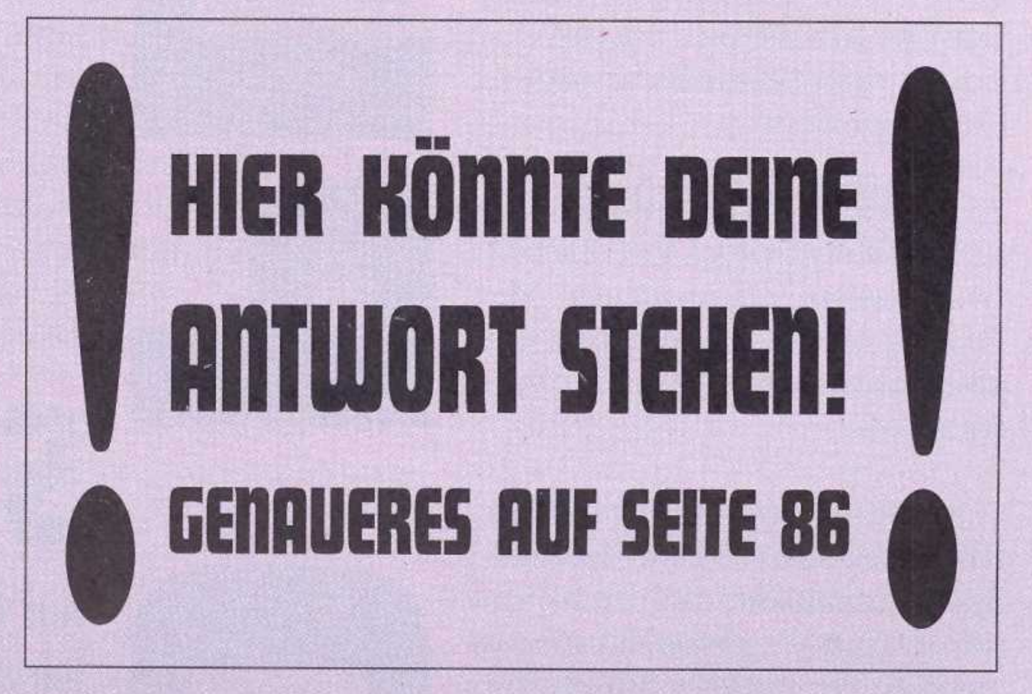
Hans Binder

Final Fantasy Legend

Antwort auf Marcus' Frage zum GameBoy-Spiel:

Um in der Edo-Welt weiterzukommen, sollte man zunächst die Detektivin Hanna im östlich gelegenen Dorf aufsuchen. Von ihr erfahren unsere Helden, daß die Waren von Echigoya nur aus Schmuggelgeschäften stammen. Also statten wir auch ihm einen Besuch ab (anderes Dorf, Laden rechts unten). Nachdem Echigoya hinter dem Ladentisch angesprochen wurde, wendet unsere Truppe sich nun zum Hafen. Wir säubern das Schiff welches am Steg liegt, und können in den Keller von Echigoya gehen. Dort betreten wir den letzten Raum. Wieder zurück an der Oberfläche, gehen wir nunmehr in Shoguns Palast und besiegen die dort herumlungernden Wachen. ■

Spiderman



HOW TO PLAY

Secret Service

Auf vielfachen Wunsch hier noch einmal unsere ultimative Anleitung, wie Ihr die besten Chancen für die Veröffentlichung Eurer Tips ergattert. Also alles schön auswendig lernen, wird telefonisch abgefragt. Und wehe, Ihr wißt Euren Text nicht.

Hoga, meine Getreuen. Sicherlich habt Ihr wieder fleißig Adventures gelöst, seit gejumpt und gerunnt, habt gepeekt und gepoket und Karten gemalt wie der alte Merian. Jetzt wollt Ihr natürlich auch den verdienten Lob für Eure Arbeit und Euren Namen in unserem feinen Magazin sehen. Tatsächlich erreichen mich jedoch viele, viele Tips, und welchen ich letztendlich veröffentliche, hängt ganz davon ab, wieviel Arbeit ich damit noch habe (ganz schön faul, nicht wahr?) Aber ganz im Ernst, Ihr könnt ganz gewaltig helfen, den Secret Service zur gut funktionierenden Informationsbörse zu machen. Und zwar geht das so:

Das Anschreiben

Auch mir ist es völlig egal, ob der Brief mit "Eure Exzellenz", "Sehr geehrter" oder "Mächtig wichtiger..." beginnt. Es gibt jedoch gewisse Dinge die beachtet werden sollten:

– Ob Ihr mit der Hand oder per Textverarbeitung schreibt, ist mir relativ egal. Bei handschriftlicher Post sollte man sich jedoch an die gebräuchlichen Konventionen der deutschen Schreibkunst halten. Der Text sollte nach Möglichkeit lesbar sein und kein Adventure an sich darstellen. Lieber habe ich natürlich ordentlich getippte Seiten oder gar, wenn es sich einrichten läßt, Text auf Diskette.

– Da unsere Aktenordner stets das gleiche Format haben, ist die Verwendung von normalen A4-Papier eine gute Idee. Die kleinen Schmierzettel bilden sowieso eine undurchdringliche Schicht auf meinem Schreibtisch, und es wäre doch schade, wenn ich einen gelungenen Tip erst wiederfinde, wenn das Game schon dreimal als Oldie des Monats vorgestellt wurde.

– Wenn Ihr Eure Anschrift und vielleicht auch noch die Bankverbindung mitteilen könnt, ist es wesentlich einfacher, Rückfragen und Honorarabrechnungen zu erledigen. Adressen auf Briefumschlägen helfen zwar der Post, im hektischen Redaktionsalltag geht so etwas jedoch laut Murphys Gesetzen gerade dann verloren, wenn die Anschrift nicht noch einmal separat über dem Text steht.

– Wenn Ihr eine Frage beantwortet, ist es recht hilfreich, wenn Ihr auch verratet, wer diese Frage wann gestellt hat. Ist irgendwie logisch, ne?

– Genauso wichtig ist es zu wissen, auf welchen Computer oder welche Konsole sich der Tip bezieht.

Der Inhalt

Tips und Tricks sind das A und O im Secret-Service-Agenten-Business. Kurze Tips wie Cheats und Paßwörter sind genauso interessant wie das komplette Kartenwerk oder Detailinformationen über den aktuellen Adventureknaller. Je frischer der Tip, desto größer die Chance, daß er abgedruckt wird.

Karten zu malen ist eine feine Sache, die der Kreativität beim Lösen von Games eine sehr großen Spielraum einräumt. Unter Karten verstehen wir allerdings Dinge, mit denen man sich besser in einem Adventure zurechtfindet, und nicht hilfloses Gekritzel auf seltsamen Untergründen, für die man wiederum eine Karte benötigt, wenn man sie verstehen will. Außerdem müssen wir das Ganze auch noch lesbar reproduzieren. Der beste Weg ist die Anfertigung der Karten mit einem Zeichenprogramm, das eine halbwegs gängige Grafiknorm schreiben kann. Ich freue mich ganz besonders, wenn Ihr auch noch dazuschreibt, mit welchem Programm und auf welchen Computer die Karte gemalt wurde. Alternativ dazu tut's auch weißes Papier, wenn es mit einem gut deckenden Stift bemalt wird. Der Einsatz technischer Hilfsmittel (Lineal, Zirkel usw.) führt nicht etwa zur Disqualifikation, sondern ist eher erwünscht.

Ähnliches gilt für Tabellen und Paßwortlisten. Gerade bei Zahlenkolonnen verhaut man sich doch immer wieder besonders gern und findet die Fehler auch bei mehrmaligen Durchsehen nicht sofort. Erfahrungsgemäß werden solche Fehlerquellen erst bei der Hotline bemerkt und verursachen eine ganze Menge Schwierigkeiten bzw. blockierte Drähte.

Größere Projekte (wie zum Beispiel die Lösung der Frage nach dem Sinn des Lebens incl. Karten und Cheats) sollten vorher mit mir abgesprochen werden. Wäre doch schade, wenn Ihr das alles herausfindet, und ich weiß es schon. Meine Telefonnummer lautet 05651/929126 – Thomas Morgen –, und für solche Fragen bin ich auch außerhalb der herkömmlichen Hotline-Sprechzeiten jederzeit zu erreichen.

Belohnung satt

Wenn ich mich dazu entschließe einen Eurer Tips abzudrucken, gibt's dafür auch was Feines vom Onkel. Natürlich wissen wir, daß Ihr Euch über ein persönliches Dankeschön und ein paar Süßigkeiten am meisten freut. Phantasieloserweise gibt es allerdings nur ganz gewöhnliches Geld. Habt Ihr Eure Bankverbindung angegeben, gibt es eine Überweisung (schnelle Kohle), andernfalls einen Verrechnungsscheck (langsame Kohle). Wieviel Ihr vom schnöden Mammon kassiert, hängt ganz vom Umfang und der Qualität Eures Tips ab. Zwanzig Mark gibt's auf jeden Fall schon mal. Richtig umfangreiche Sachen werden mit bis zu hundert (das ist eine 1 mit zwei Nullen) Mark pro Seite vergolten. Sonderhonorare für besonders gelungene und praktisch druckfertige Beiträge lassen sich eventuell auch noch ausmachen, aber das muß dann wirklich schon Hand und Fuß haben.

Vom Abschicken Eurer Beiträge bis zum Eintreffen der Belohnung können schon mal ein paar Tage ins Land gehen, was hauptsächlich den Gesetzen der Thermodynamik anzulasten ist: Einen Tip können wir erst bezahlen, wenn er auch tatsächlich ins Heft kommt. Trotzdem geht auch manche Post verloren, was uns mindestens ebenso ärgert wie Euch. Wenn Ihr nach acht bis zehn Wochen noch nichts von uns gehört habt, ist etwas faul, und Ihr solltet Euch mal melden. Nach Möglichkeit schriftlich und unter Angabe aller Daten, die für eine größere Suchaktion unerläßlich sind. Dazu zähle ich die Anschrift, das Datum der Ersteinsendung und einen Hinweis, um was es sich handelte.

Kann eigentlich gar nichts mehr schiefgehen oder was? Also laßt sehen, was Ihr auf der Pfanne habt! So long bis zum nächsten Mal,

Euer Thomas



Quick in Japan!

Japan: Autos, Elektronik, High Tech. Tokio, Osaka, große Städte, Menschenmassen. Geishas, Manager, Fleiß und Neugier. Gibt es noch etwas, was man über Japan wissen müßte? Ja! Wie kommt man schnell an das Geld anderer Leute?

NIPPON SAFES INC. -PREVIEW-

System: **Amiga**, geplant für: **PC**, Hersteller: **Digital Marketing International**, England, Muster von: **Hersteller**.

Es gibt liebe Menschen – das sind die, die immer artig Guten Tag sagen, immer den Teller leer essen, Tante Frieda zum Geburtstag einen Strauß Blumen schenken und niemals Nachbars Katze an den Anhänger der Straßenbahn hängen. Und es gibt böse Menschen, die genau das gerne machen, was so ein lieber, netter Langweiler sich nie erlauben würde.

Japanisches Dreigespann

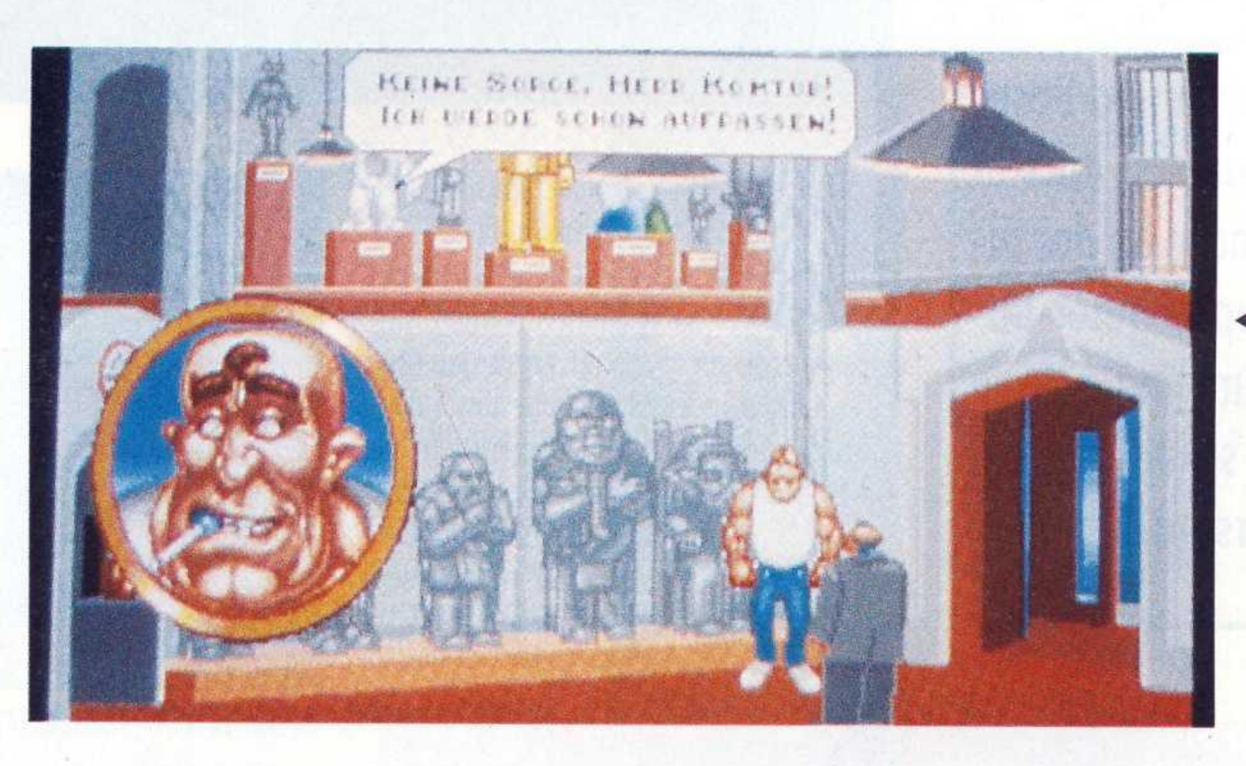
In der realen Welt sind diese "Bösen" einfach nur böse, im Computerspiel sind sie einfach nur niedlich. In **Nippon Safes Inc.** begegnen wir gleich dreien dieser miesen Zeitgenossen, deren Gedanken eigentlich nur um eines kreisen: Wie genehmige ich mir ein tolles Leben, ohne arbeiten zu müssen? Da Märchen nur im Märchen stattfinden und die nette Fee sich als Tagtraum entpuppt, bleibt nur eines übrig: The crime of the century!

Der Spieler von Nippon Safes Inc. schlüpft in einen von drei Charakteren. Je nach Neigung *(Witzig! Solche Neigungen werden im wirklichen Leben natürlich unterdrückt)* darf man Doug Nuts *(nicht zu verwechseln mit den zuckersüßen Backwaren von jenseits des Ozeans)*, Lady Femme Fatale oder Dino Fagioli sein.

Doug Nuts ist ein Elektronik-Profi, der wohl nur in Bits und Bytes denkt. Er begann seine negative Karriere damit, die Noten der Schüler in seiner Schule Oxford zu manipulieren. In Japan fühlt er sich nun besonders heimisch, denn Japan ist doch das Land der Elektronik schlechthin.

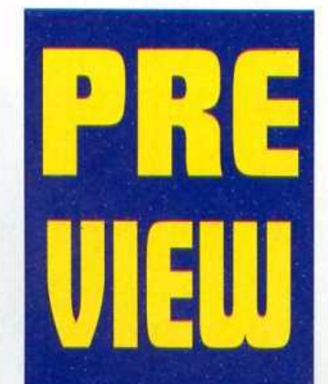
Lady Femme Fatale sieht gut aus, arbeitet beim Varieté und beendete eine große Karriere als Tänzerin damit, daß sie einem Windhund von Manager folgte, der ihr im Endeffekt alles nahm. Seit der Zeit ist sie Glamour-Girl – und reichlich unberechenbar.

Dino Fagioli schließlich leidet an seiner Berufskrankheit: Lange Jahre als Boxer hinterlassen nämlich Spuren – vor allem im Hirn. Der Tropf wird gerne von anderen kriminellen Elementen benutzt, um irgendeinen Blödsinn anzustellen, der ihn schnell wieder ins Gefängnis bringt. Jeder dieser drei Helden beginnt das Spiel dort, wo er (sie) den meisten Teil des Lebens verbracht hat – vor dem Tor des Gefängnisses. Keinen Pfennig... – Entschuldigung: ... Yen in der Tasche, aber den Kopf voller Ideen, was man anstellen könnte, warten die schrägen Figuren darauf, durch Tokio



◀ *Da schweigt die japanische Höflichkeit*

geleitet zu werden. Viel Glück kann man da nur sagen...



Spielen wir doch mal Diskjockey

Soweit zur Story; kommen wir zurück in die rauhe Wirklichkeit. Die Grafik ist recht lustig gezeichnet. Die Figuren und Aktionen sind mit Humor gewürzt. Tja, und immerhin fünf Disketten gab's bei unserer Testversion. Es ist genau wie bei japanischen Autos: Die Ausstattung ist mehr als reichhaltig.

Aber, was ist das? Fünf Disketten – und das Spiel kann nicht von Festplatte gespielt werden! Diskette 1 ist eine AmigaDOS-Diskette, die anderen erfreuen sich des beliebten NDOS-Icons. So kann der Amiga-Besitzer Part One auf die Festplatte beamen und danach mit den restlichen vier Disketten jedem Diskjockey die Ehre abgraben.

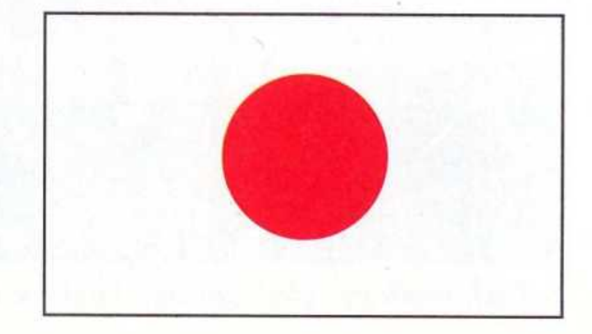
Das Spiel läuft unter OS2.04 und auf dem A3000; auf einem A4000 gab's eine äußerst kurze Vorstellung. Dabei ist systemkonformes Programmieren doch sooo einfach!

Bildschirmschoner

Der Bildschirm wird zu einem Drittel ausgelastet. Macht zwei Drittel, die geschont werden. Für die Handlungs-Icons muß zunächst einmal eine Lupe zu Hilfe genommen werden, damit man sie überhaupt sieht, und machen nur mit massiver Handbuchunterstützung Sinn. Gedlucktel Kopielschutz...

Was noch zu sagen wäre? Was bislang von Nippon zu sehen ist, macht dem Rechnersystem keine Ehre. Die PC-Version wird wahrscheinlich wieder über mehr Farben verfügen, einfacher zu spielen sein, kurzum, wahrscheinlich ist die Amiga-Version die böse und die PC-Version die gute. Zu wünschen wäre es weder dem Spiel – denn das Thema an sich ist wirklich lustig – noch den armen gebeutelten Amiganern. ■

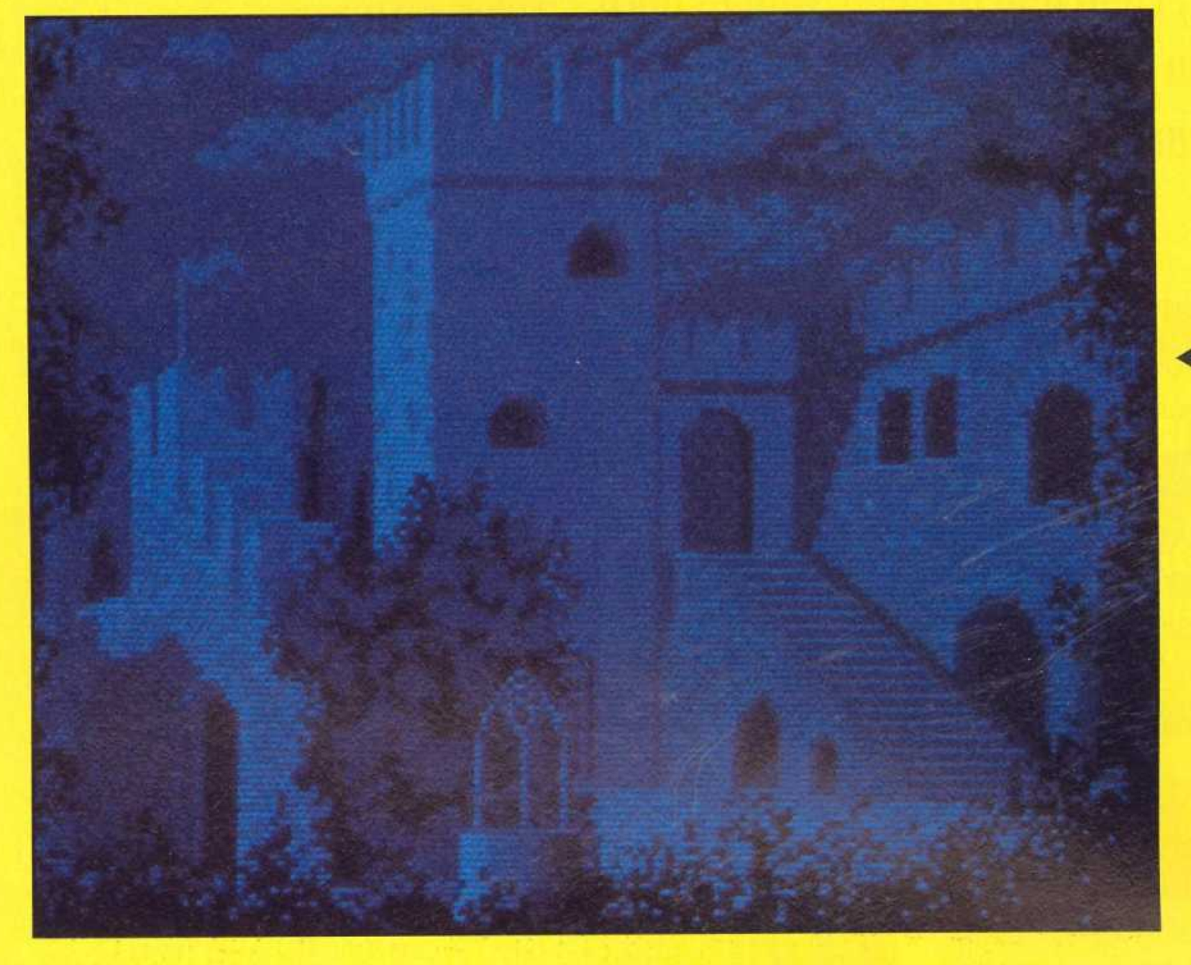
Vera Brinkmann



Ärger in Kalynthia

ABANDONED PLACES 2

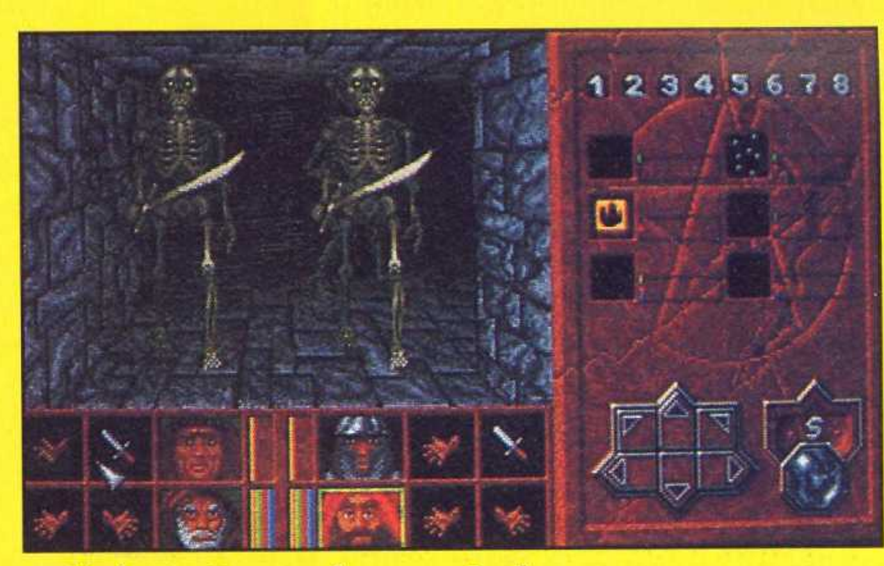
System: **Amiga**, geplant für: **PC**, empf. VK-Preis: **99,95 DM**, Hersteller: **ICE**, England, Muster von: **Hersteller**.



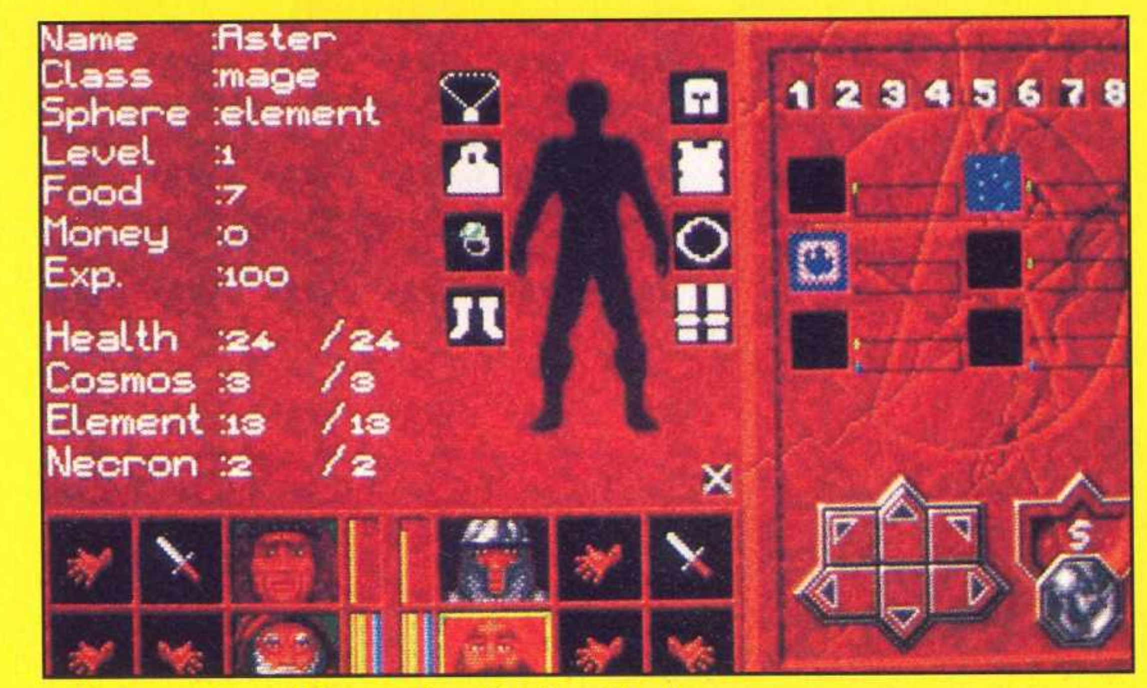
◀ *Noch herrscht Frieden im Fantasy-Land*

Da war noch der Bösewicht! Ein rundes Dutzend Male schon besiegt, trotzdem nicht verzagt, macht er sich daran, seinen Job zu tun und Böses zu ersinnen. Es dürstet ihn nach Rache an der ätzenden Truppe guter Bubis, die ihm und seinen Monstern schon einmal die Tour versaut haben.

Es kommt so, wie es kommen mußte: In dem Fantasyland mit dem unaussprechlichen Namen Kalynthia ist Ärger angesagt. Ärger, den nur eine vierköpfige Heldentruppe abwenden kann. Vierköpfig? Nun, eigentlich ja fünfköpfig, denn alleine bekommen's die schwertschwingenden Pixelheimer nicht auf die Reihe: Ihr dürft Euch mal wieder als Retter in der Not behaupten.



▲ *Skelett im Duett auf grauem Parkett*



▲ *Ein Inventory - klar, sauber, leicht zu bedienen*



▲ *Mitten im Verlies fühlt der Held sich mies*

Wie bei Rollenspielen üblich, darf das deftig-dampfige Verlies *(vom Fachmann Dungeon genannt)* nicht fehlen. Da haben die Programmierer ihre Hausaufgaben gemacht, denn es geht gleich in den dunklen Schründen einer solchen unterirdischen Freizeitanlage für Zombies und Vampire los.

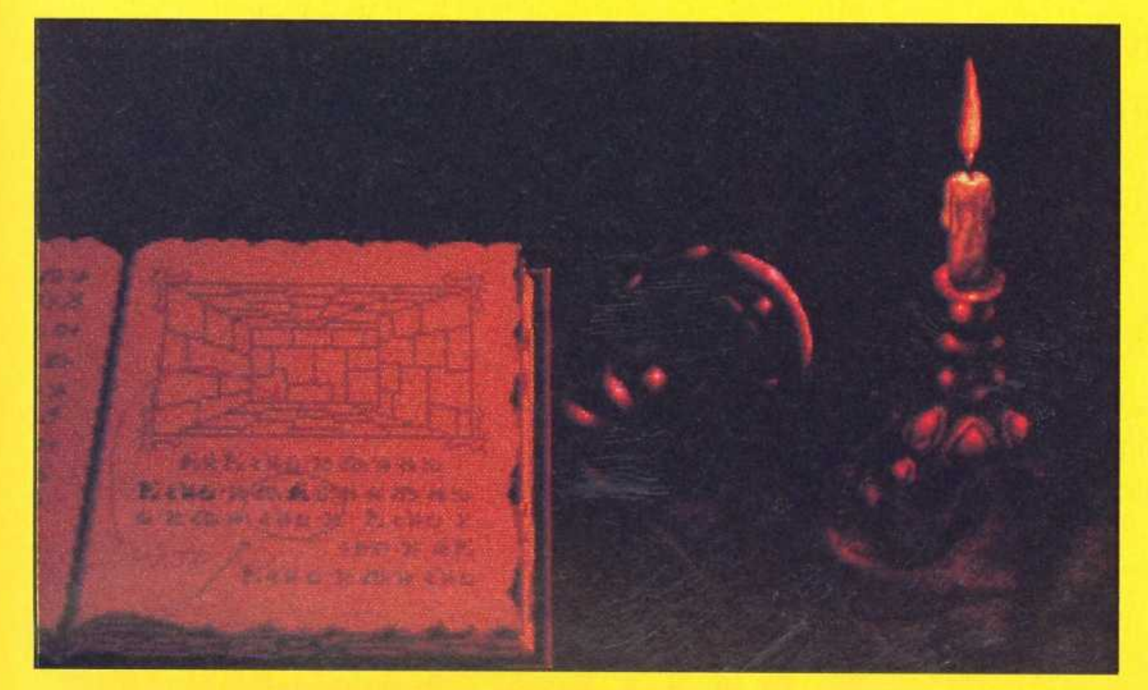
Der Abtritt des siechen Mönchs

Der Boss des braven Mönchsordens, der seit langem die Wiederkehr des frustrierten und rechtschaffen sauren Oberbösewichts erwartete, vergaß sein hohes Alter. Vom Tatendrang gepackt, stürzt er sich in's Kampfgetümmel, nur um wenig später dem Tode nahe hinzusinken *(ein vergifteter Pfeil des Feindes, sagen die einen, Herzkasper die anderen)*.

Euch wird die Aufgabe übertragen, die lebensrettenden Elixiere in den dunklen Gängen zu finden. Zombies hin, lebende Skelette her, Rettung ist Euer Geschäft und Heldentat Euer zweiter Vorname. So geht's denn munter voran, immer tiefer hinein ins 3D-Labyrinth. 'Eye of the Beholder' läßt schön grüßen, denkt sicherlich jeder, der **Abandoned Places 2** zum ersten Mal sieht. Zünftige 3D-Grafik, in der jeder Schritt die Helden um gut zweieinhalb Meter bewegt und jede Drehung im 90-Grad-Winkel erfolgt. Gesteuert wird wahlweise mit Maus oder Tastatur, echte Profis benutzen beides gleichzeitig. Auch ohne Bedienungsanleitung spätestens nach den dritten Versuch kapierbar, ist der Spielablauf im großen und ganzen einsichtig und logisch aufgebaut. Das ist auch gut so: Zwar gehört eine 'deutsche' Bedienungsanleitung zum Spiel, die ist jedoch derartig hanebüchen und schlicht schlecht, daß man nach dem Studium des Büchleins weniger weiß als vorher. Aber dank des intelligenten Cursors, der seine Form ändert, wenn an der aktuellen Position was zu tun ist, habt Ihr's schnell ohne Bedienungsanleitung kapiert.



▲ *Geifernde Gnome lauern lautlos*



▲ *Spannende Lektüre bei romantischem Kerzenlicht*



▲ *Schatztruhen sind zum Plündern da*

Was ist neu?

Nicht viel ist neu! An der Grafik wurde gehörig gefeilt: Reichlich neue und bessere Dungeon-Grafik, feinere Monster, schönere Bilder für die Läden, die Tempel und den Tod der Helden. Der grafische Aufbau der Benutzeroberfläche hat ebenfalls einen neuen Anstrich bekommen und viel Musik und Geräuscheffekte gibt es auch. Die Story wurde im Vergleich zum ohnehin schon wirren ersten Teil noch ein wenig abgedrehter und – so das noch möglich ist – noch'n bissl sinnloser.

Gnade vor Recht muß man jedoch walten lassen. Auf dem guten alten Amiga gibt's kaum noch neue Software *(ein kleiner Applaus für diese freundliche Großtat der Cracker-Fraktion)*, und 3D-Rollenspiele sind noch ein bißchen seltener. So kann man also über die Mängel hinwegsehen und AP2 folgendes attestieren: solides Rollenspiel mit guter Grafik, passablen Soundeffekten, fürchterlicher Story und grauenhaftem Handbuch, das durch Spielwitz und den Umstand, daß es überhaupt ein Rollenspiel für den Amiga ist, erstgenannte Scharten zur Hälfte wieder auswetzt. Der Rollenspieler vom Dienst meint: Gut, mit einem weinenden Auge. ■

rl





▲ *Der Mönch führt böses im Schilde*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Steuerung	10
Handlung	5
Atmosphäre	9
Gesamtnote	9
»GUT«	

Der Sorinor-Hinterhalt

AMBUSH AT SORINOR -PREVIEW-

System: **PC**, Hersteller: **Mindscraft**, USA, Muster von: **Hersteller**.

Mit AMBUSH AT SORINOR stellt Mindcraft den Nachfolger seines Belagerungs-Abenteuers Siege vor. Wieder sind die grauen Zellen des Spielers gefragt. Blieb man jedoch bei Siege innerhalb der Mauern der heimischen Burg, so geht's bei Ambush an die frische Luft.

Wer sich unter einem Adventure einen reinen Rate-Roman vorstellt, bei dem einzelne Handlungsstränge je nach Einfühlungskraft des Spielers früher oder später zwangsläufig aneinandergereiht werden, muß bei **Ambush At Sorinor** kräftig umdenken. Frei nach dem Sprichwort "Jeder ist seines Glückes Schmied" nimmt hier der Spieler als Anführer einer Söldnertruppe das Heft in die eigene Hand. Es gilt, Aufträge für die sechs verschiedenen Stämme Sorinors zu erfüllen. Die Wünsche der Anführer reichen dabei von Schutzgeleit für Reisegruppen über Vernichtung von Monstren bis hin zum Niedermetzeln ihrer Feinde. Um die jeweilige Aufgabe zu erfüllen, stellt Ihr eine Truppe aus über fünfzig verschiedenen Kämpfertypen zusammen, die teilweise menschlicher, aber auch monströser Natur sind. Die Kämpfer haben unterschiedliche Vorzüge und Nachteile, so daß es einiges Hirnschmalz kostet, optimale Einheiten für den jeweiligen Kampf anzuwerben.

Damit der Auftrag auch gelingt und Ihr nicht von Euren Gegnern überrascht werdet, empfiehlt es sich, verfügbare Karten genau zu studieren. So lassen sich Hinterhalte und Fallen ausmachen und umgehen.

Die Falle schnappt sie alle

Wie im richtigen Leben führt auch bei Ambush meist nicht der direkte Angriff zum Erfolg. Fallenstellen und hinterhältiges Vorgehen ist angeraten, um die Truppen der Gegner über den programmierten Jordan zu schicken. Habt Ihr Eure Truppe zusammengestellt, könnt Ihr mit Hilfe von Icons die Befehlsgewalt übernehmen. Sowohl einzelne Kämpfer als auch ganze Truppenteile lassen sich durch die Landschaft dirigieren. Auf über zweihundert verschiedenen Terrains, die von Wäldern über Eisfelder und Sümpfe bis hin zu Wüsten reichen, müßt Ihr Euer Geschick als Feldherren unter Beweis stellen.



Dazu wird die Marschroute, die von der Truppe zu schaffen ist, im praktischen Landkartenformat von oben dargestellt. Jetzt werden neue Truppenteile plaziert, einzelne Späher ausgeschickt oder Attacken auf bestimmte Punkte ausgelöst. Der Feind bewegt sich natürlich auch. Machen sich beispielsweise Eure Bogenschützen auf den beschwerlichen Marsch zu einem angewiesenen Punkt, um von dort aus mit ihren Pfeilen nach Süden zu schießen, was das Zeug hält, so kann es durchaus passieren, daß die vorher noch dort stationierte Angreiferhorde mittlerweile auf Umwegen bis zu der eigentlich zu beschützenden Truppe geeilt ist und dort in aller Gemütsruhe Mann und Maus erledigt.

Nach einem erfüllten Auftrag geht's zum Auftraggeber, Cash einziehen. Verliert Ihr jedoch einen Kampf, habt Ihr Euch Feinde auf beiden Seiten gemacht, denn als Söldnerführer seid Ihr tief in die politischen Intrigen von Sorinor verwickelt.

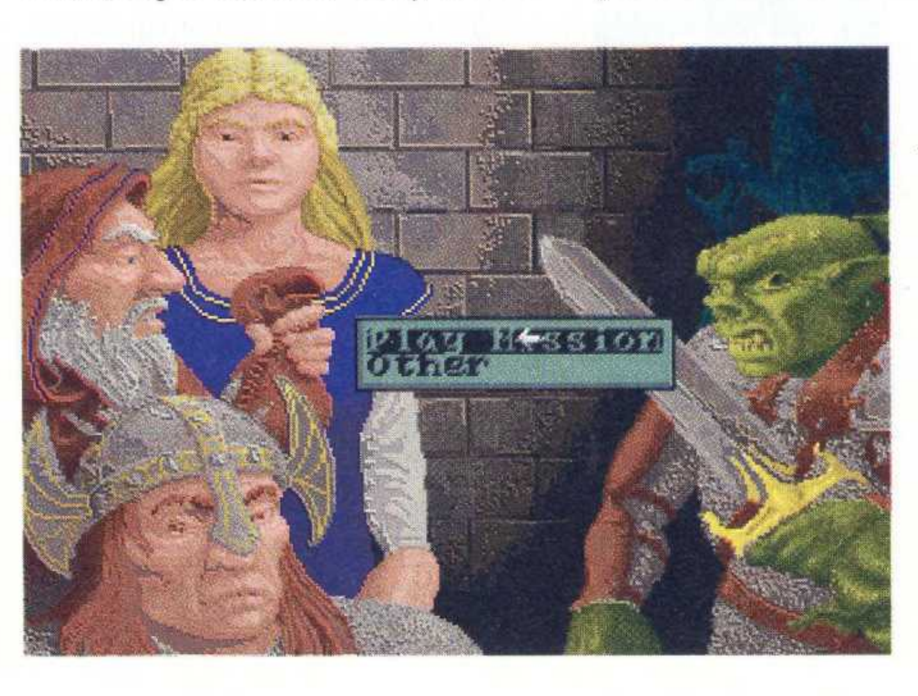


▲ *Hinterm Wald, ein Hinterhalt*

Hinterhalt im Selbstbau

Wem das nicht liegt, der darf statt dessen auch einzelne Missionen durchführen, bei denen die Politik keine Rolle spielt. Für Selbermacher ist der eingebaute "Missionseditor" gedacht, der es erlaubt, eigene Stories und Aufgabenstellungen zu schaffen. Dazu lassen sich vorhandene Kampfgebiete nutzen oder auch eigene erfinden. Neben einzelnen Missionen können auch ganze Campaigns editiert werden, bei denen mehrere Aufträge von verschiedenen Stammesführern eingeholt werden. Durch die Do-it-Yourself-Option und die große Anzahl unterschiedlicher Missionen wird auch auf lange Sicht der Spielspaß garantiert. Wir dürfen auf das interessante Game schon jetzt gespannt sein. ■

Arndt Grass



◀ *Wer hat da eben "Glatzkopf" gesagt?*



Herr Doktor, es sind die Schneidezähne ▶


▲ Die Nr. 1 im Skateboard-Fahren


▲ Sport hält schlank, auch Bären


▲ In den Garten, oder in den Keller?


▲ Popcorn am Stiel

Bärenstark

Mein liebstes Spielzeug, das ich mit 4 Jahren bekommen habe, sitzt auch heute noch auf meinem Bett: mein Teddybär. Er hat zwar einen anderen Namen als der Held im neuen Education-Abenteuer von Humongous, aber er ist mindestens genauso knuddelig wie FATTY BEAR.

FATTY BEAR'S BIRTHDAY SURPRISE -PREVIEW-

System: **PC-Disk** (286/12, 640 KB, VGA, unterst. Sound-Blaster, AdLib, Maus), geplant für: **PC-CD-ROM, Mac-Disk/-CD-ROM**, Hersteller: **Humongous Entertainment**, USA.

PRE VIE W

Genau wie Fatty nur in Gegenwart seiner Freundin Kayla lebendig wird (sobald Erwachsene in die Nähe kommen, tut er so, als wäre er nur ein ganz normaler Stoffbär), so erwachen die übrigen Spielzeuge im Kinderzimmer nur nachts zum Leben. Dann aber geht es echt rund. Kayla hat am nächsten Tag Geburtstag – sie wird schon fünf –, und alle ihre Spielzeuge planen eine tolle Überraschungsparty für sie. Während Kayla schläft, nimmt Fatty die ganze Organisation in die Hand. Wichtigster Teil einer jeden Geburtstagsfeier ist (neben der Zimmerdekoration) natürlich der Kuchen. Und den rechtzeitig fertigzukriegen, stellt Fatty vor ganz schöne Probleme. Nicht nur, daß es so schrecklich viel zu sehen und auszuprobieren gibt, zu allem Überfluß klaut das vierbeinige Haustier von Kaylas Familie immer wieder dringend benötigte Dinge. Neben den ohnehin schon reichlich vorhandenen Ablenkungen sind eine Partie Bowling oder Kartenspielen dem reibungslosen Ablauf der Aktion auch nicht gerade zuträglich...



Der tapsige, belatzhoste Bär trabt problemlos per Point&Click durch die Gegend. Rätsel scheint es reichlich zu geben. Wo findet Fatty die Fernsteuerung für das Garagentor? Wie kommt er an die Tortenplatte hoch oben im Regal? So ein Bär hat's wirklich nicht leicht. Viele Gegenstände entwickeln mit einem Mausklick (oder auch zweien) ein bemerkenswertes Eigenleben, was zu ständigem Experimentieren herausfordert: Ein Vogelhäuschen, das selber Flügel bekommt, raketenmäßige Tannenbäume, Fattys Einlage auf dem Skateboard, der rasende Staubsauger – alles ist witzig animiert und lustig aufgemacht. Und was auf der (spielbaren) Demo bisher an zwar kindgerecht plakativer, aber trotzdem ausgezeichneter Grafik und witzigen Sounds zu hören und sehen war, macht auf das Spiel an sich echt neugierig. Wenn das fertige Programm an Spielwitz und Qualität hält, was die Demo-Version andeutet, könnte die Computer-Software um ein bärenstarkes Stück erweitert werden.

Fatty Bear's Birthday Surprise dürfte vor allem für jüngere Kinder gedacht sein. Das Spiel kommt völlig ohne Bildschirmtexte aus. Alles, was normalerweise gelesen werden müßte, kommt jetzt mit digitalisierter Sprache absolut glasklar rüber. Der Schauspieler, der Fatty Bear seine Stimme geliehen hat, ist einfach toll. Nur leider, und das ist echt zum Heulen, steht bisher immer noch nicht fest, ob es eine deutsch synchronisierte Fassung geben wird. Was sollen kleine Kinder, die in Deutschland nun mal leider in den wenigsten Fällen zweisprachig aufwachsen, mit diesem Produkt ohne ständige Präsenz von älteren Geschwistern oder Eltern anfangen?

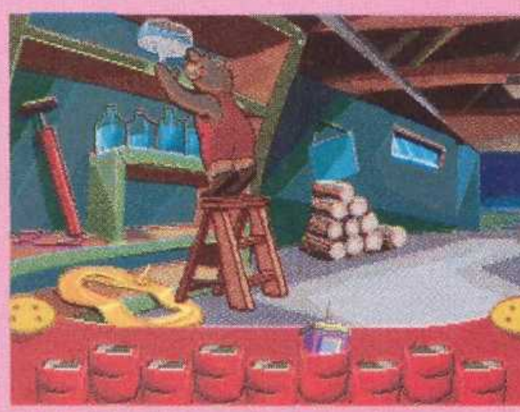
Es wäre wirklich schade, wenn die geniale Idee und ihre noch bessere Umsetzung einfach aus Bequemlichkeit verschenkt würden, da es doch so selten Spiele gibt, bei denen der Education-Aspekt so geschickt hinter Geschichten und Aufgaben versteckt wurde, daß man wie hier eher glaubt, ein Adventure denn ein Lernprogramm zu spielen. Aber wie gesagt, noch ist nicht aller Tage Abend, und nach letzten Informationen ist der Hersteller derzeit einer Synchronisation gegenüber gar nicht mehr so abgeneigt. Also, liebe Leute von Humongous, gebt Euren Herzen einen Stoß und laßt Fatty einen Deutschkurs belegen, okay? ■

tl


▲ Einfach alles mal anklicken: Überraschungen am laufenden Band


▲ Rasende Staubsauger und tröpfelnde Glühbirnen


▲ Blubberflaschen und hüpfende Leitern unterhalten Fatty Bear


▲ Da ist sie ja, die dringend benötigte Tortenplatte

Schachsinnig

Du bist der geborene Verlierer? Du hast nichts zu lachen? Hier ist die Lösung: verlieren und lachen mit CHESS MANIAC 5 BILLION AND 1.



▲ Noch herrscht Frieden auf dem Brett...



CHESS MANIAC 5 BILLION AND 1

System: **PC (Disk), CD-ROM**, VK-Preis: **ca. 110 DM**, Hersteller: **Spectrum Holobyte**, Muster von: **Hersteller**.



◀ 10 Stufen zum Masochismus

»Lachsäcke haben jetzt ausgedient«

Schach, das Spiel der Könige, ist eins der actionreichsten Bore'em'Up-Games. Stundenlang sitzen sich zwei Leute gegenüber, grübeln sich das Hirn aus dem Schädel und schieben kleine Holz-, Metall- oder Was-auch-immer-Figuren auf einem karierten Brett herum. Spannend.

Daß sich damit auch noch Geld verdienen läßt, beweisen unter anderem die Herren Spassky und Fischer sowie die Firma Spectrum Holobyte. Die beiden zuerst genannten haben lediglich die Regeln dieses Spiels gut gelernt. Spectrum Holobyte weiß außerdem, wie man ein solches Spiel so aufblasen kann, daß sogar das Verlieren Spaß macht. Die Rede ist von **Chess Maniac 5 Billion and 1**.

Das amerikanische Satiremagazin National Lampoon fungiert als Pate des Werks. Dementsprechend witzig bis dämlich geht es schon in der Anleitung zu, die bisher leider nur in englischer Sprache erhältlich ist: 'Do not pass GO, do not collect $200'.

Chess Maniac verbraucht wegen der umfangreichen Grafik eine Menge Platz auf der Platte, aber es lohnt sich. Der Kopierschutz besteht aus einer Handbuchabfrage, die aber nicht immer auftaucht. Ein unberechenbares Spiel!

Die Figuren, allesamt digitalisiert, bewegen sich während der Züge animiert über das Spielbrett. Wird eine Figur geschlagen, blendet das Programm in eine Nahaufnahme, damit dem Spieler kein Detail der 256-Farben-Grafik entgeht. Da wird geschossen, gesprengt, geprügelt, und gegnerische Figuren werden in Kröten verwandelt. Und wenn es gar nicht anders geht, wird der feindliche Bauer durch einen gezielten Tritt in die ... (Zensiert!) vom Brett entfernt.

Langgrübler bremst ein Mogel-Modus: Dauert dem Programm die Warterei auf den Zug des menschlichen Gegners zu lange, wird einfach eine Figur vom weißen Hai gefressen. Gewürzt wird das Ganze außer mit Sound und digitalisierten Geräuschen noch durch kleine Einlagen: Ein Flugzeug fliegt vorbei und präsentiert dumme Kommentare auf einem Spruchband (I've heard Tetris is a good game!), ein Hund pinkelt dem Bauern ans Bein und, und, und ...

Der dreidimensionale Modus mit animierten Figuren wirkt etwas unübersichtlich, es kann jedoch jederzeit in einen zweidimensionales Modus geschaltet werden. Neben den animierten Spielsteinen stehen noch die sonst üblichen Figuren zur Auswahl, was aber nicht so viel Spaß macht. Die Spielstärke läßt sich in 10 Abstufungen von 'Vorderhirn-Lobotomie' bis 'Fessle mich und peitsch mich aus' einstellen. In der höchsten Spielstärke bietet das Programm auch fortgeschrittenen Amateuren durchaus Paroli.

Abgesehen von den wirklich sauberen und witzigen Animationen unterscheidet sich Chess Maniac lediglich durch den Umfang von anderen guten Schachprogrammen. Vor allem abgefahrener Humor ist mehr als genug vorhanden. Besonders empfehlenswert für alle, die sonst nichts zu lachen haben. ■

tmb

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	11
Sound	10
Realitätsnähe	10
Motivation	11
Gesamtnote	11
»SEHR GUT«	



Für Krone, Gold und Vaterland

Schon auf dem C-64 erlagen Tausende dem spannenden Kampf auf den Weltmeeren für Krone, Gold und Vaterland. Und jetzt macht sich PIRATES!, eines der ersten richtig guten Strategiespiele, fit fürs nächste Jahrtausend. Neue Technik und edle Grafik sollen den Evergreen wieder in die Hitlisten bringen.

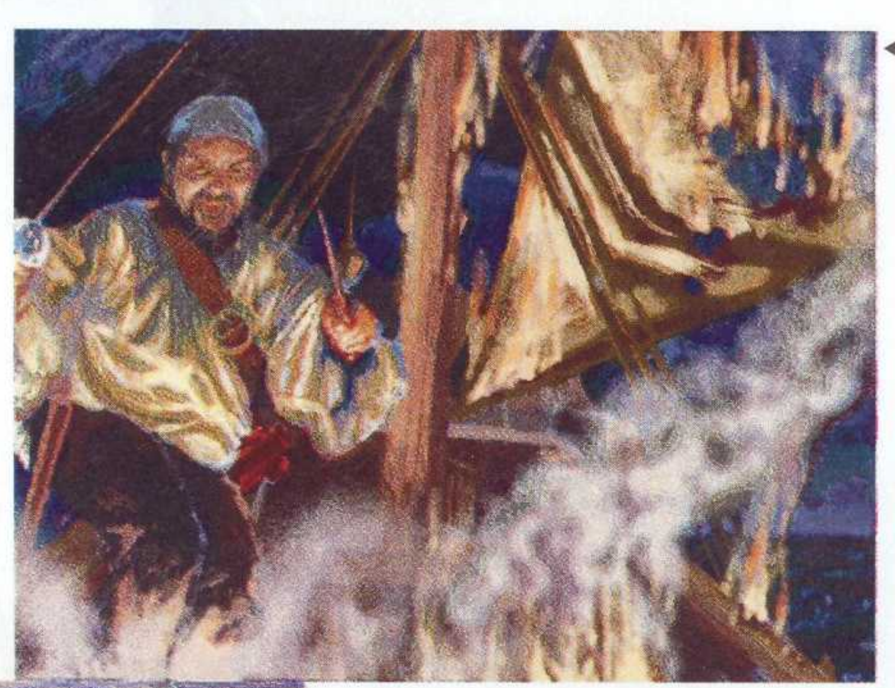
PIRATES GOLD
-Preview-

System: **PC**, Hersteller: **Microprose**, England, Muster von: **Hersteller**.

PRE VIEW

Es war die Zeit der verwegenen Haudegen, eine Zeit für echte Abenteurer und Entdecker. Die Welt war noch klein und die Weltmeere waren noch riesengroß. Jedes Mittel war den konkurrierenden Mächten England, Frankreich und Spanien recht, um den anderen eins auszuwischen. Selbst Piraten waren da willkommene Verbündete.

Und genau in dieser Zeit setzt **Pirates Gold** an. Sechs verschiedene Epochen stehen zur Wahl, beginnend mit der Blütezeit Spaniens im Jahr 1560 bis hin zum allgemeinen Niedergang der Piraterie 1680. So sind in der einen Periode die Siedlungen an der Küste gut befestigt und von ihren Mutterländern bestens geschützt, in der anderen ist jedes Schiff und jede Stadt ein gefundenes Fressen für einen gestandenen Piraten. Dieser muß sich aber erst mal seine Sporen verdienen. Nach der Wahl des Schwierigkeitsgrades und des Charakters (z.B. Kämpfer oder Charmeur) wird um die Kapitänswürde gefightet. Mit dem Degen in der Hand wird der Widersacher auf dem Deck des Schiffes ein wenig angepiekst. Diese erste Probe macht noch kein Problem, sie ist eher eine Übung für kommende Kämpfe. Doch bevor es ans Entern geht, sollte man sich noch ein wenig auf dem Land umsehen. Schließlich müssen Vorräte eingekauft und Männer angeheuert werden. In der Regel ist das Geldverdienen aber ein bißchen mühsamer. Schließlich ist man ja Pirat, um auf hoher See andere Schiffe zu kapern. Hat der Ausguck ein solches entdeckt, wird es zunächst verfolgt, damit ein paar Breitseiten abgefeuert werden können. Ist die feindliche Besatzung dann so richtig mürbe gebombt worden, geht es ans Entern. Über Sieg oder Niederlage entscheidet jetzt die Mannschaftsstärke bzw. der Kampf der beiden Kapitäne gegeneinander.



◀ *Klar zum Entern: Ein feindliches Schiff wird gestürmt*



▲ *Der Entscheidungskampf: Wer wird der nächste Kapitän des Schiffes?*

Das Versenken ist aber nur zu empfehlen, wenn der Kahn ohnehin schon ein Wrack ist. Ansonsten kann man sich nämlich eine hübsche Flotte aufbauen, die für die Heimat Kohle einsammelt und damit auch den eigenen Status erhöht. Dieser Status entscheidet nicht unwesentlich darüber, inwieweit man Hilfe vom Gouverneur bekommt oder gar eine Herzensdame. Und so nebenbei ist man auch noch auf der Suche nach der eigenen Familie – Geld allein macht schließlich nicht glücklich. Pirates spielt sich mit diesen Features ein wenig wie *Elite* für Wassersportfreunde. Halb Simulation, halb Strategie- und Handelsspiel, werden nämlich nach einiger Zeit die verschiedenen Missionen wichtiger als das andauernde Hickhack auf hoher See. Im Gegensatz zu *Elite* ist Pirates aber nicht ganz so variabel. Die Plünderei ist halt simpler als der verzwickte An- und Verkauf von Waren auf verschiedenen Planeten. Gottlob gibt es aber bei Pirates schon von Beginn an die unterschiedlichsten Aufgaben, Schatzsuchen und Landgänge ins Inland eingeschlossen. Also Microprose: Wir warten auf Pirates Gold. ■

msu



▲ *In der Werft: Hier können lädierte Kähne wieder flottgemacht werden*



▲ *Geglückte Schatzsuche – mit Blick auf einen weniger geglückten Versuch*

Schlacht um Rom

COHORT II

System: **PC**, geplant für: **Atari ST**, VK-Preis: **ca. 90 DM**, Hersteller: **Impressions**, Muster von: **Hersteller**.

Erneut bevölkern kleine römische Soldaten in der mittlerweile zweiten Version der Schlachtsimulation von Impressions den Computer. Ob das gut geht?

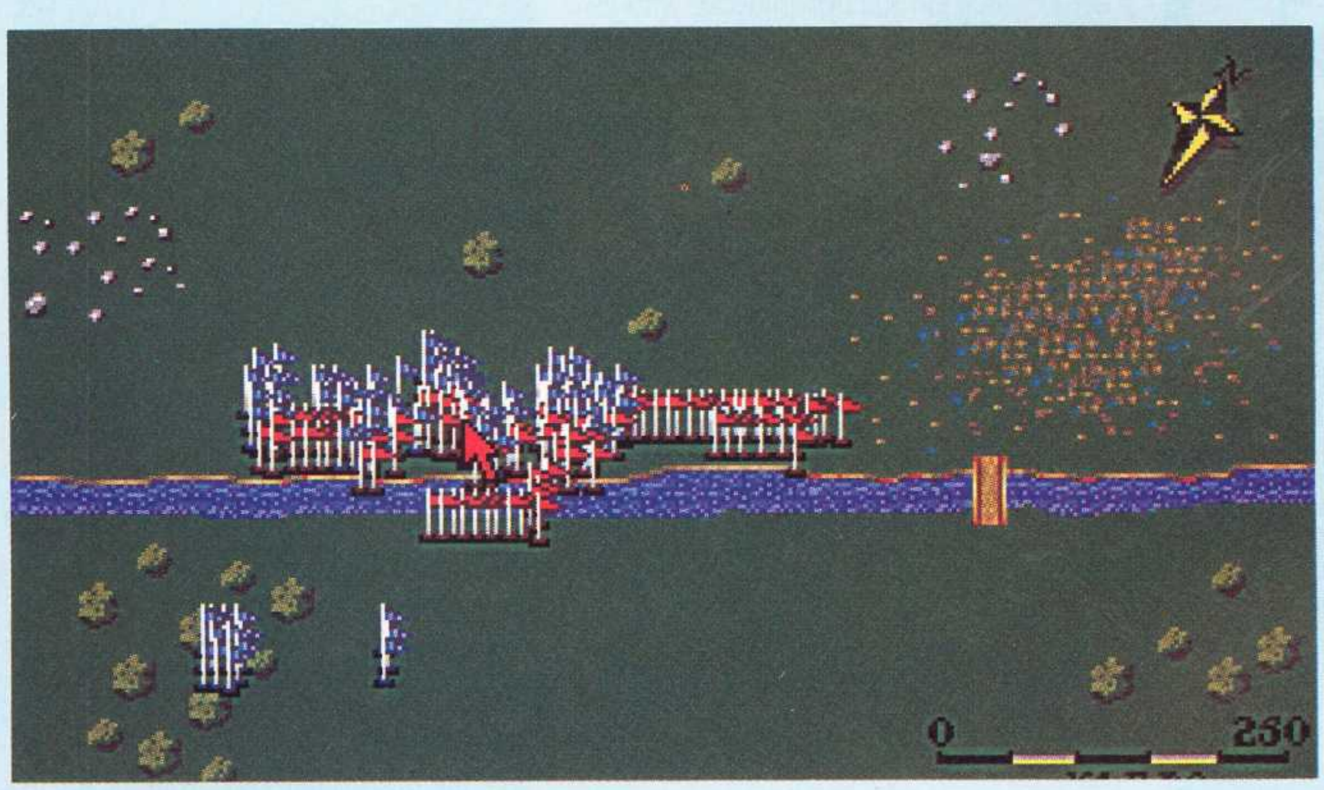
Über den ersten Teil von **Cohort** berichteten wir in Ausgabe 6/91. Seitdem sind gut zwei Jahre vergangen, die Computertechnik ist fortgeschritten, die Erwartungen der User sind es auch. Nun denn, Cohort II ist im Prinzip mit der Urversion identisch, enthält aber einige Verbesserungen.

Aber worum geht es denn nun eigentlich? Wir schreiben das Jahr 200 v. Chr. (bis so etwa 200 n. Chr.). Rom ist groß, aber selbstverständlich noch zu klein – es muß noch größer werden. Und wie erreicht man das? Kämpfen, abschlachten, erobern. Cohort II beschränkt sich glücklicherweise nur auf Massenkampfszenen, die auf blutiges Gemetzel verzichten.

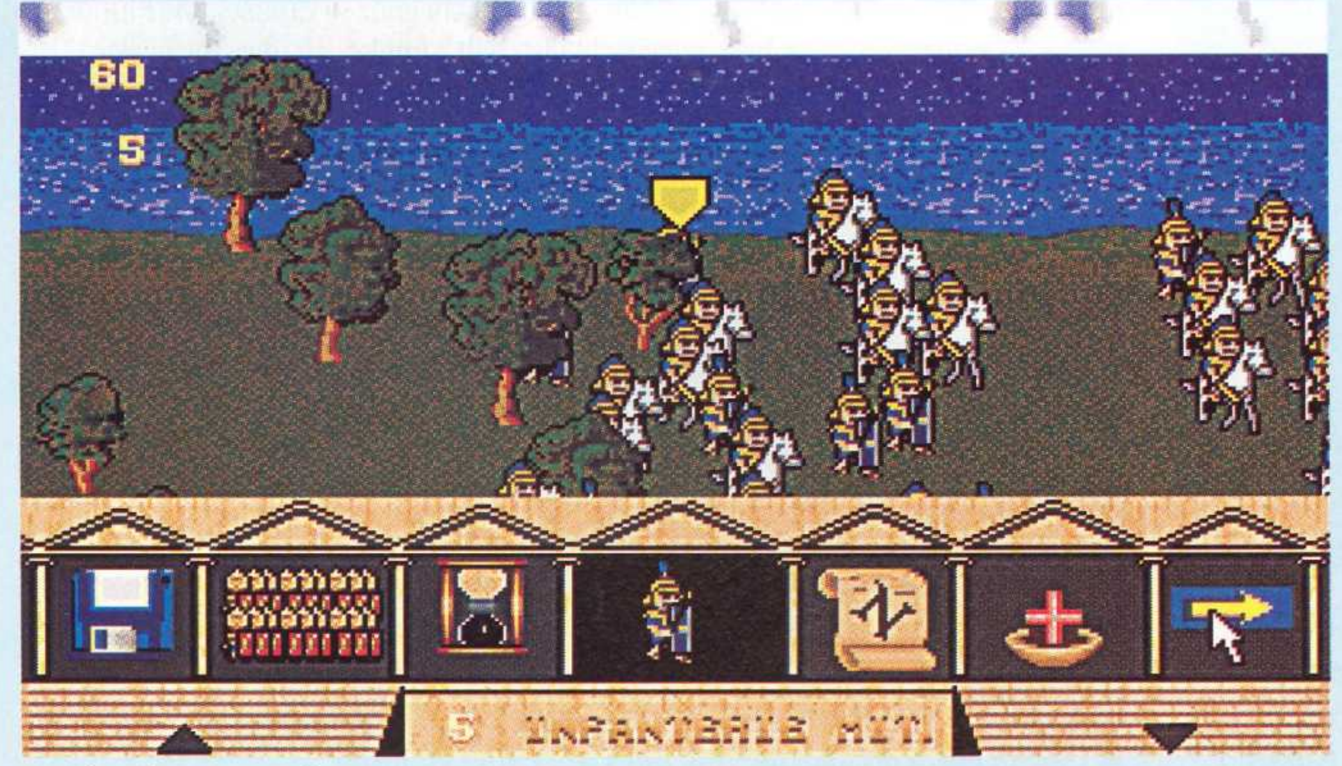
Das Spiel beginnt Ihr mit der Aufstellung Eures Heeres. Römer oder Barbaren? Von einer Sorte wählt Ihr eine gewisse Anzahl Infanterie- und Kavallerieeinheiten sowie Bogenschützen aus. Aber Vorsicht, nicht zu leichtfertig drauflosklicken *(In dem Begleitheft steht eine eindeutige Bedienungsanweisung für die Maus: "Sie brauchen nur den Zeiger zu bewegen und die Maustaste* ***fest*** *zu drücken...". Und das im Zeitalter der Microswitches, aber na ja, es soll ja noch Fossilien in Mausform geben...)*. Jede Truppenart hat ihre Vor- und Nachteile. Schwere Einheiten walzen zwar alles platt, sind aber langsam und träge. Umgekehrt ist es genauso: Die leichten Truppen sind flink, aber verletzlich. Je nach Gelände ändern sich auch noch die Truppeneigenschaften. Da kann offenes Feld sein, eine Hügellandschaft, Wald oder, oder, oder...

Stelldichein

Sollten Euch all diese Einstellung für den Anfang noch zu umständlich sein *(sie werden!)*, könnt Ihr das alles dem Computer überlassen: Der Zufallsge-



▲ Hubschrauberkamera



▲ Abteilung marsch!



nerator tut seinen Dienst. Nun ist es soweit: It's Schlacht-Time. Trotzdem geht zunächst alles noch recht friedlich zu; die Truppen stehen weit auseinander und haben erst mal damit zu tun sich näherzukommen. Doch auch das muß gekonnt sein. Diverse Formationen stehen zur Verfügung – eben klassisch römisch! Es ist möglich, einzelne Soldaten, eine Gruppe oder das ganze Heer in Bewegung zu setzen. Anfangs wird das bei manchem Spieler in einem heillosen Durcheinander enden, aber Übung macht den Meister. Das beste bei diesem Spiel ist sowieso "trial and error", ausprobieren und gucken was passiert.

Auf in die Schlacht

Haben sich dann die beiden gegnerischen Heere doch irgendwie getroffen, geht's richtig los: Kling, Klang, Schepper, Trappel. Wichtig für den Heeresführer ist komplette Übersicht. Diese verschafft er sich, indem er die eingebaute Kartenfunktion anwählt. So kann er das gesamte Kampfgeschehen überblicken und die notwendigen Schritte einleiten.



▲ *Mein Name ist Mer, Rö-Mer*

Selbstverständlich sind Eure kleinen Römer nicht unverwundbar. Verletzungsgrad, Anzahl der Waffen, alles ist abrufbar. Wenn es die Vorsehung so wollte, schlagt Ihr Euren Feind in die Flucht – 1:0 für Mensch gegen Computer.

Grafisch haben die Macher von Impressions keine außergewöhnliche Meisterleistung vollbracht. Dennoch kann man sich an den liebevoll gezeichneten Männeken vollen Herzens erfreuen. Der Hintergrund bzw. die verschiedenen Geländearten sind durch verschiedene typische Elemente hervorgehoben. Ein Wald beispielsweise ist daran zu erkennen, das auf der standardgrünen Wiese ein paar Bäume herumstehen.

Doch nicht auf die hundertprozentig naturgetreue Darstellung kommt es an, sondern auf die Strategie, mit der man seine Truppen über die Lande treibt. Die Grafik ist da schon mal eher Nebensache.

Mit dem Sound steht es schon besser. Schild- und Schwertgeklapper sowie Pferdegetrappel untermalen die Kampfhandlungen.

Das Handbuch ist knapp geraten, aber das liest ja sowieso kaum einer. Neben einer Beschreibung der Funktionen gibt es noch einen "Lehrgang". Hier wird kurz ausgeführt, wie ein römischer Schlachtherr zu kriegerischen Erfolgen gelangen kann.

Ave Caesar

Eine interessante Spielvariante gibt auch die Kombination von Cohort II mit dem Spiel "Caesar". In Caesar stellt Ihr das römische Oberhaupt dar – mit allem was dazugehört. Wollt Ihr eine Schlacht gegen Barbaren führen, gibt es entweder die Möglichkeit, diese (wie dort üblich) vom Computer ausführen zu lassen, oder sie mit Cohort II "von Hand" zu erledigen.

Cohort II ist nichts für zwischendurch. Es erfordert schon etwas Zeit, um erstens mit der Bedienung völlig zurechtzukommen und zweitens eigene Strategien zu entwickeln. Wenn Ihr aber das Spiel erst einmal wirklich beherrscht, dann kann es Euch für Stunden und Tage an den Bildschirm fesseln. Ihr fühlt Euch als römische Feldherren, und die gehen schließlich auch nicht mitten in der Schlacht ins Bett! ■

Boris Theodoroff/sma



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

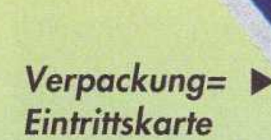
Kategorie	Wertung
Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

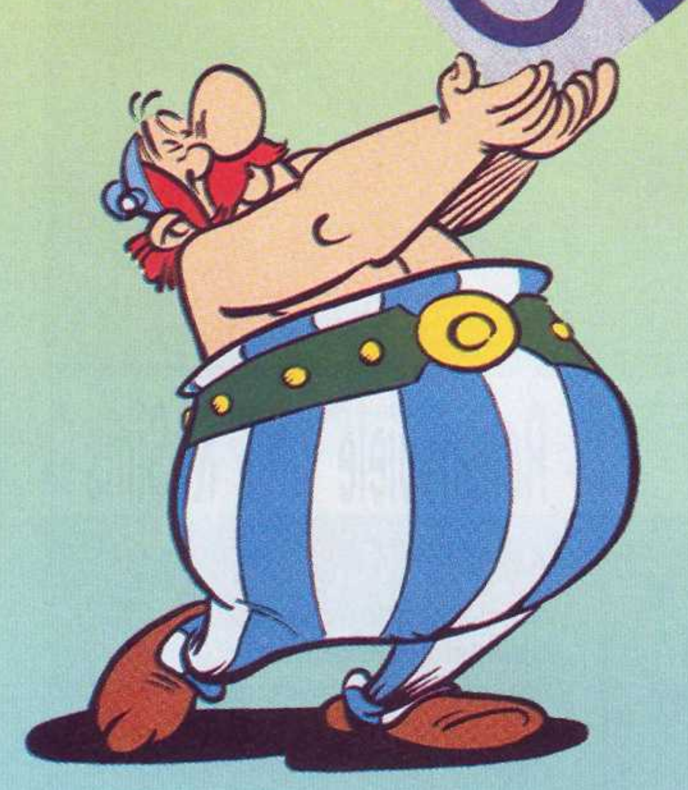


Alea jacta est!

Der Würfel ist gefallen! Der Stuttgarter Ehapa-Verlag und die Firma Laguna in Kelsterbach bringen Euch Asterix nach Hause.



Verpackung= Eintrittskarte



29 Comic-Bände mit dem lustigen Gallier und seinen Dorfgefährten gibt es bisher.

5 ASM-Leser werden für diese einmalige Sammlung demnächst Platz in ihrem Bücherregal machen müssen.

10 Leser erhalten das GameBoy-Modul des neuen Infogrames-Games Asterix (ASM-Wertung: Sehr Gut).

So ganz nebenbei dürft Ihr noch einige Fragen zum Thema Asterix beantworten. Hier sind sie:

1. Wie heißen die vier befestigten Römerlager rund um das kleine gallische Dorf, in dem Asterix & Co. leben?
2. Warum ist Obelix so stark?
3. Wovor hat Majestix Angst?
4. Womit schneidet Miraculix die Misteln?

Zu schwierig? In nahezu jedem Asterix-Band findet Ihr die Lösungen. Und nun: Viel Glück!

Und so funktioniert das: Ihr schickt eine Postkarte mit der richtigen Lösung und Eurer Adresse und (ganz wichtig) Eurer Telefonnummer an: ASM, Kennwort: Asterix, Postfach 870, D-3440 Eschwege. Einsendeschluß ist der 30. Juni 1993, es gilt das Datum des Poststempels.
Alle Wege führen nach Rom – außer dem Rechtsweg, versteht sich.







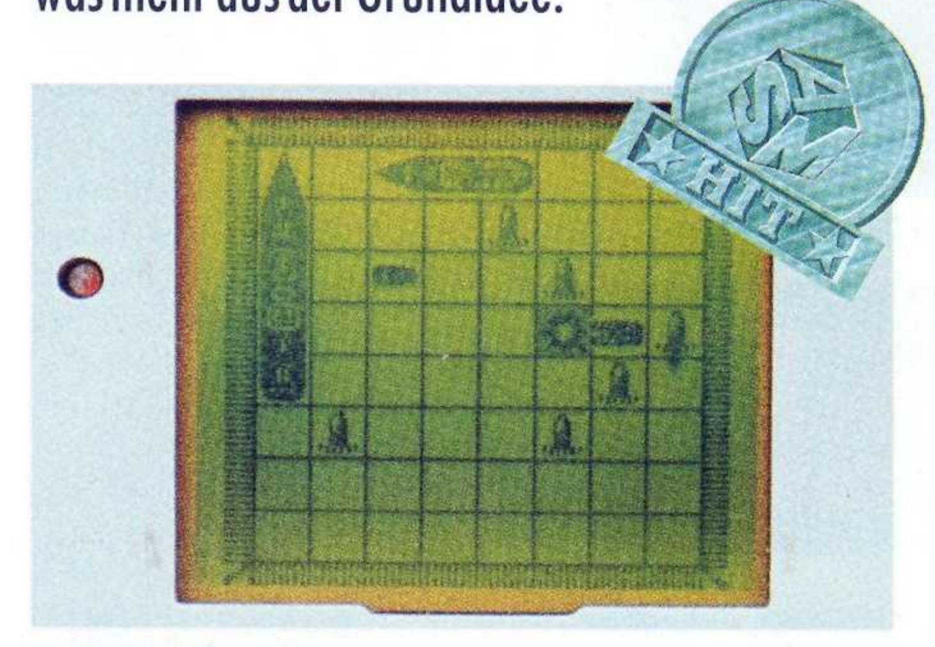
Treffer mittschiffs

BATTLESHIP

System: **Game Boy**, geplant für: **NES**, empf. VK-Preis: **69 DM**, Hersteller: **Mindscape**, 4044 Kaarst 2, Muster von: **Hersteller**.

Die einfachsten Spielideen sind nicht die schlechtesten. 'Schiffe versenken' zum Beispiel war schon ein Hit, als es noch mit Karopapier und Bleistift gespielt wurde. BATTLESHIP auf dem Game Boy macht aber noch etwas mehr aus der Grundidee.

Fast jeder kennt "Schiffe versenken". Also ist **Battleship** nichts Neues, sollte man meinen. Doch selbst mich als Spieleprofi hat dieses Game fasziniert. Nicht die Tatsache, daß man in höheren Levels mehr und vor allen Dingen größere Schiffe verstecken muß. Auch nicht, daß man dort Mehrfachschüsse und Radar bekommt. Vielmehr, daß der Game Boy seiner ursprünglichen Bestimmung gerecht wird: Er ersetzt hier nämlich den Gegenspieler voll und ganz.



▲ *Torpedo los*

In den 48 Stages sind ein hohes Maß an Taktik, etwas Glück (gehört sowieso immer dazu) und Durchhaltevermögen gefordert. Die ausgefeilte Grafik, insbesondere die vielen kleinen Details, lassen **Battleship** fast schon pompös aussehen. Leider gerät der Sound etwas in den Hintergrund, aber dadurch wird der Spielspaß nicht beeinflußt. So simpel die Spielidee auch ist, die Umsetzung auf dem Game Boy ist voll und ganz gelungen.

Reinhard Schmidt/sma

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

Im Norden was Neues



▲ *Rotbarts Kampf mit dem glitschigen Bläuling*

PREVIEW

THE LOST VIKINGS -PREVIEW-

System: **PC**, geplant für: **Amiga**, Hersteller: **Interplay/ Silicon Dreams**, Muster von: **Bomico**, Kelsterbach.

Immer mehr werden die Mythen und Bräuche des Mittelalters für Computerspiele ausgeschlachtet. Das gilt auch für THE LOST VIKINGS, das sich unter die "Nordmänner" mischt und damit voll im Trend liegt.

Durch die drei Spielfiguren und deren Funktionen wirkt The Lost Vikings auf den ersten Blick wie ein Abklatsch von Gobliiins. Wenn man sich aber etwas intensiver mit dem Programm befaßt, merkt man sehr schnell, daß es sich hierbei um ein völlig anderes Game handelt. Die drei Wikinger Balog, Erik und Olaf können nämlich unterschiedliche Aktionen vollführen. Olaf kann mit seinem Schild Schüsse von oben oder von vorn abwehren. Außerdem kann er die Teilnehmer auch à la Majestix auf seinem Schild tragen. Erik springt über Abgründe und Hindernisse, und Balog vernichtet mit seinem Schwert alle Arten von Gegnern oder benutzt seinen Bogen, um diverse Schalter umzulegen.

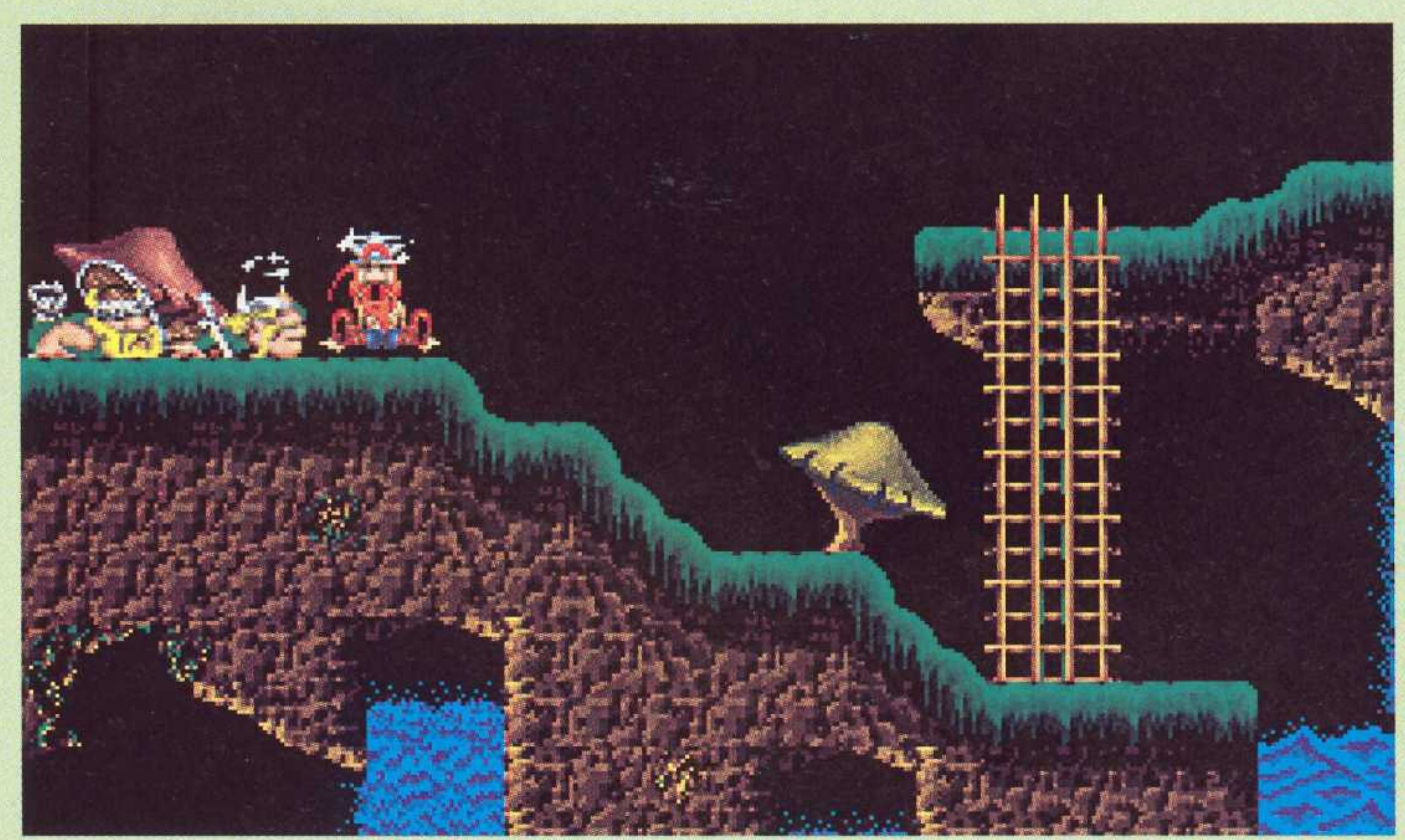
▲ *Grünauge, sei wachsam!*

Damit man einen Level beenden kann, muß man die Charaktere zusammenarbeiten lassen. Zum Beispiel blockt ein Wikinger die Schüsse von links ab, und der zweite schaltet mit Hilfe seines Bogens einen Schalter/Laserstrahl um, damit der dritte im Bunde auf eine (vorher unzugängliche) Plattform springen kann. Außerdem können alle drei gefundene Gegenstände wie Bomben und Äpfel für Sprengungen bzw. die Auffrischung von Energie benutzen. Zusätzlich gibt es für jeden Charakter bestimmte Extras, die nur er selbst gebrauchen kann. Einerseits stärken solche Bonusgegenstände die vorhandenen Fähigkeiten, andererseits lernt man neue dazu.

Es läßt sich schon jetzt erkennen, daß man "The Lost Vikings" nicht in ein einzelnes Spielgenre einordnen kann. Elemente eines Jump'n'Run-Actionspiels sind genauso stark vertreten wie typische Merkmale von Strategiespielen. Sollte man nach mehreren Treffern sterben, kann man via (S)paßwort wieder in den Level einsteigen. Mühselig ernährt sich das Eichhörnchen, aber wer hat schon Lust, immer wieder das Spiel zu verlassen und neu zu starten, nur um einen schwierigen Level zu beenden. Eine Continue-Funktion wäre da schon angebracht. Trotzdem: Die guten und lustigen Animationen sind allein schon ein Garant für ausgedehnten Spielspaß.

An dieser Stelle würde ich gerne noch etwas über hervorragenden Sound sagen, aber hier mußte unsere Preview-Version passen. Ein bißchen Gedudel hier und ein paar Effekte da, noch nichts Atemberaubendes. Sicher läßt man sich bis zur endgültigen Fassung noch etwas einfallen. Auf die Vollversion bin ich gespannt, denn schon jetzt steht das Spiel in meiner privaten Einkaufsliste auf einem der oberen Plätze. ■

Reinhard Schmidt/sma



▲ *Schmerz laß nach!*

Börsen, Broker und Billionen

Heute schon die Börsennachrichten gehört? Das neue Wall Street Journal vor sich, kommt der junge Finanzmakler schnell auf neue Ideen, wie er seinen Reichtum mehren kann. Wo? Im neuen Spiel von Interplay: Rags to Riches!

RAGS TO RICHES -PREVIEW-

System: **PC**, Hersteller: **Interplay**, Muster von: **Hersteller**.

Eines ist gleich vorwegzunehmen: Seit Ports of Call hat man zum Thema Wirtschaftssimulation kein anderes Spiel mehr gesehen, das sich ähnlich detailliert und professionell um das Thema Aktien kümmern würde.

Rags to Riches entstand mit der Beratung eines Brokers (Aktienhändlers) von der Wall Street, der den Programmierern Tips und Hinweise zum "wirklichen Börsenleben" gab. Der Spieler – oder besser der angehende Broker – kann selbst entscheiden, wie er sein Spiel spielen will. Unter anderem kann man als Szenerie den großen Börsenkrach von 1929 wählen – obwohl da wohl wirklich alles verloren scheint.

Unser junger Börsenspekulant in spe kommt gerade frisch vom College und wurde von seinen Eltern mit einem kleinen Betrag ausgestattet, damit er sich in der großen Stadt mit einem kleinen Büro ausstatten kann. Viel Komfort gibt's da am Anfang wirklich nicht, aber wir stehen ja auch am Anfang der Leiter.

Die wichtigsten Utensilien in der ersten Zeit werden der Fernseher und das Computerterminal sein – der erste, um die aktuellen Börsengeschehnisse sowie die Aktienkurse zu erfahren, das zweite, um in das aktuelle Geschehen einzugreifen. Mit diesen beiden Arbeitsmitteln muß man sich während der ersten Monate (Spielzeit) langsam aber sicher eine etwas solidere Basis aufbauen, um weiterzukommen. Natürlich, Fehler dürfen gemacht werden. Vater und Mutter werden sich wirklich freuen, wenn Junior (-in?) sich wieder der hausgemachten Geflügelzucht zuwendet.



▲ *Auch wir nehmen gerne Aktien von Milupa ...*

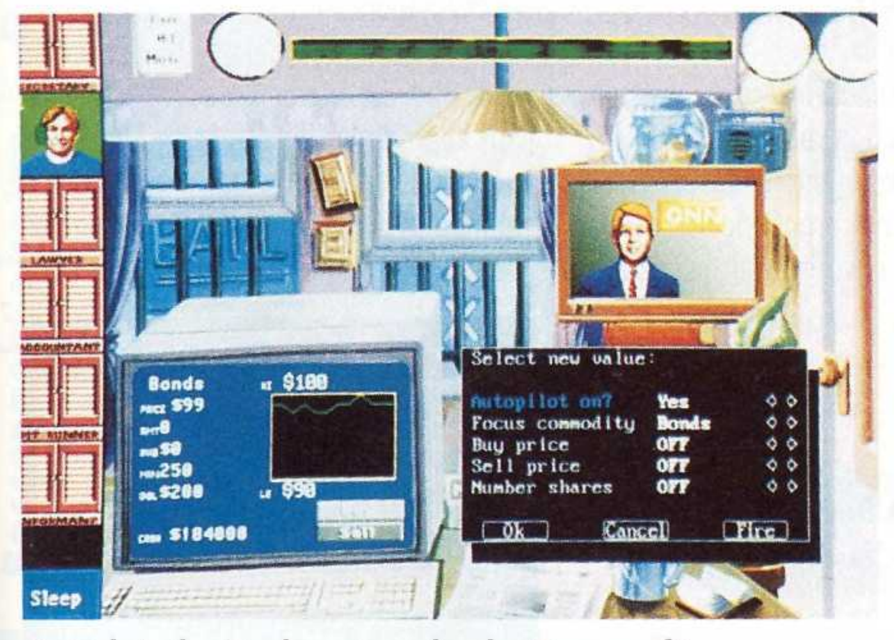
Nehmen wir an, die ersten Hürden wurden genommen, dann braucht unser Jung-Broker eigentlich nichts weiter zu tun, als auf dem laufenden zu bleiben und im richtigen Moment die richtige Entscheidung zu treffen. Außerdem gelingt es allmählich, Kunden aufzutreiben, die genauso geldgeil –'tschuldigung, die genauso ihr Stück vom Kuchen abbekommen wollen, wie man selbst. Das wächst natürlich langsam über die Möglichkeiten eines Einmann(-frau?)- Betriebes hinaus, also wird es Zeit, sich nach Mitarbeitern umzusehen.

Mit der Zeit sollte der Börsenmakler X (setzt hier Euren Namen ein...) seine Firma ausgebaut haben – falls nicht, denkt dran: Mutters Hühnerstall droht.

Das Programm bietet tatsächlich alles, was zum heutigen Börsenmarkt gehört: richtigen Umgang mit Aktien und Bargeld – aber auch mieses Spekulantentum. Denn im Spiel selbst ist alles erlaubt, was aus einem Provinz-Hühnerzüchter einen Großstadt-Yuppie macht.

Das Spiel selbst ist zu komplex, um hier alle Features aufzuzählen. Es ist nicht gerade neu, das Thema, aber es fasziniert innerhalb aller Wirtschaftssimulationen immer noch am meisten. Und Rags to Riches scheint da genau den richtigen Ton getroffen zu haben. ■

DDF/Vera Brinkmann



▲ *Geht's den Bach runter oder den Berg rauf?*

FREAK OUT

System: **PC** *(ab 80286, VGA, SoundBlaster, Maus!)*, empf. VK-Preis: **39,80 DM**, Hersteller: **Data Becker**, 4000 Düsseldorf, Muster von: **Hersteller**.

Niedlich, hektisch, knifflig

Wie sagt doch das alte Sprichwort: "Besser locker vom Hocker als hektisch übern Ecktisch". Wer so denkt, sollte lieber die Finger von "Freak Out" lassen. Denn: Nervös können sie einen schon machen, die gnipfeligen bunten Kugelgnome...

Daß ein Strategiespiel nichts mit abgeklärter Gemütlichkeit zu tun haben muß, haben bereits die unsterblichen "Lemmings" bewiesen. Auch Freak Out gehört zu ihren Erben. Allerdings kann auch der Tüftel-Knaller Atomino seine Einflüsse nicht verleugnen. Weiterhin dürfte das gute alte Tic-Tac-Toe seine Finger mit im Spiel gehabt haben. Dazu kamen eine hübsche, wenn auch nicht sensationelle VGA-Grafik, ein paar quietschige Soundeffekte – und jetzt laden neue, pfiffige "Freaks" zum Spielen ein!

Story und Einleitung von "Freak Out" sind Bookware-gerecht aufgeblasen und gebunden. Man braucht sie aber nicht zu lesen, um ins Spiel hineinzufinden und davon gefesselt zu sein. Tempo ist angesagt: Je nach gewählter Schwierigkeitsstufe erscheinen mehr oder weniger schnell immer neue vorwitzige Kugelgnome in verschiedenen Farben. Je drei Gleichfarbige waagerecht oder senkrecht nebeneinander bilden ein Trio, zerplatzen und geben Punkte. Alles klar? Zusätzliche Punkte lassen sich durch das "Auffressen" farblich



▲ *Schnell, schnell, schnell!*

passender Bälle sammeln. Nach einer gewissen Anzahl verbauter "Freaks" ist das Ziel eines Levels erreicht. Einmal bewältigte Levels quittiert das Programm mit Levelcodes, die beim Programm-Neustart direkt zu den jeweiligen Szenarien führen.

Selbstmurmelnd, daß das "Spielbrett" mit allen möglichen fiesen Zusatzfunktionen versehen ist. So ist dann auch kein Level dem anderen völlig gleich und dauerhafter Spielspaß garantiert. Trotz oder gerade wegen des relativ einfachen Spielprinzips und des eher kargen, übersichtlichen Spielbretts ist der "Suchtfaktor" dieses Spiels sehr hoch. Wer sich auf eine stressige Arbeitsstelle vorbereiten möchte, dem seien ein paar Stunden Spielhektik mit Freak Out dringendst empfohlen. Einziger Wermutstropfen: An eine Zwei- oder Mehr-Spieleroption wurde nicht gedacht. Dennoch: Freak Out wird sicher so manche Maus zum Glühen bringen. ■

Ulrich Schmitz/sz

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Anleitung	10
Spielablauf	11
Motivation	12
Gesamtnote	11

»GUT«

TOM LANDRY STRATEGY FOOTBALL

System: **PC** *(mind. 286/20, VGA, Maus, HDD, unterst. SoundBlaster, AdLib)*, VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Merit Software**, USA, Muster von: **Die Cassette**, 4950 Minden.

Ex und Hopp

Sein Sakko ist ein bißchen altmodisch, sein schwarzer Hut gleicht dem eines Sargträgers. Und blickt man in das zerfurchte Gesicht, wird die Ähnlichkeit zum legendären Eddie Constantine noch deutlicher. Aber weit gefehlt: Tom Landry ist Amerikas härtester Football-Trainer.

Vor vier Jahren hat Tom Landry, der legendäre Football-Coach, sich aus dem Sport zurückgezogen und dabei eine beeindruckende Bilanz hinterlassen. Eine Fülle von Titeln und gar den vierfachen Einzug in den Superbowl hat er mit seinen Mannschaften erreicht. Landry gilt als brillanter Stratege, der das augenscheinlich so brutale American Football wie ein Schachspieler betreibt. Kein Wunder, daß der rüstige Pensionär der Nachwelt auch noch ein Spiel mit seinem Namen hinterläßt.

Folgerichtig dreht sich bei **Tom Landry Strategy Football** alles um Taktik und Strategie. Ein bis zwei Spieler können sich durch die Menüs hangeln, und das sogar per Modem. Vorher müssen noch die Teams ausgewählt und die Mannschaft aufgestellt werden, dann geht's ans Eingemachte. Oder auch nicht: Auf Action muß man bei diesem Spiel nämlich fast vollständig verzichten. Worauf es lediglich ankommt, ist die richtige Abstimmung der offensiven und defensiven


◄ *Beim Spiel bleibt nur der Logenplatz*

Spielzüge. Da ist es eigentlich reine Nebensache, ob man die unzähligen Liga- oder Teamstatistiken zu Rate zieht – ein richtiger Liga-Modus existiert eh nicht. Hauptsache, man hat schon vorher ein starkes Team ausgewählt.

So beschränkt sich die aktive Spielhandlung auf die Wahl einer der sieben Offensiv- bzw. sechs Defensiv-Formationen. Ein Editor hätte hier vielleicht noch für Abwechslung gesorgt, aber auch darauf muß der Football-Stratege verzichten. Und wenn dann endlich der Kickoff stattfindet, wird man zum hilflosen Zuschauer. Zugegeben, die Animation auf dem grünen Rasen ist ganz nett, aber ohne Belang. Da paßt es ins müde Bild, daß dieser Teil des Spiels gleich ganz abgeschaltet werden kann. Und überhaupt: Der wahre Football-Fan wird ohnehin schon vorher abgeschaltet haben. ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Anleitung	8
Spielablauf	3
Motivation	3
Gesamtnote	5

»MANGELHAFT«

MEGA-GÜNSTIG

Bazar



1 AMIGA-KOFFER mit MAD TV, Death Knight of Krynn, Xenomorph 69,95



2 AMIGA-KOFFER mit Indiana Jones III, Eye of the Beholder, Grand Monster Slam 99,95



4 C64-Koffer mit European Soccer, Zak McKracken, Oil Imperium 49,95



3 AMIGA-KOFFER mit Maniac Mansion, Circus Attraction und Rock'n'Roll 49,95



5 PC-KOFFER mit Indiana Jones III, Zak MacKracken und Maniac Mansion 99,95

6 PC-KOFFER mit Zak MacKracken, Rock'n'Roll und Masterblazer 49,95

Curse Of Enchantia

Preisverdächtig



Willkommen in Enchantia! Der Adventure-Volltreffer vom November. Ein super Teil mit ASM-Hitstern, jetzt zum absoluten Wahnsinnspreis von sage und schreibe

nur 49,95

Trolls

Jump'n'Run-Neuling



Das PC-Spiel in Spielautomatenqualität. Stunde für Stunde mitreißende Action, atemberaubende Grafiken, tolle Soundeffekte, Bonusrunden ...

nur 29,95

Transarctica

Besser geht's kaum

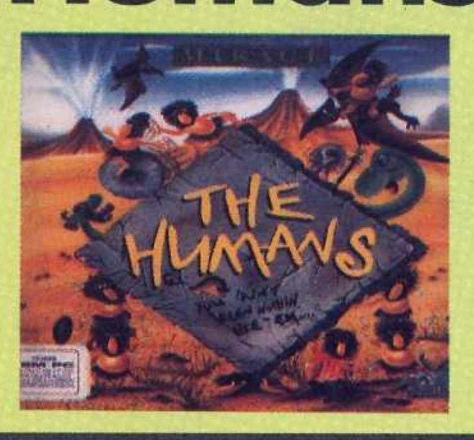


Noch ein Adventure-Hit zum absoluten Mega-Knüller-Preis. Den ASM-Hitstern hat Transarctica wirklich verdient!

nur 49,95

Humans

Gruß aus der Steinzeit



Ein kleiner Ausflug in die Steinzeit gefällig? Schwing' Dich von Liane zu Liane, klettere durch die wilde Berglandschaft, und hüte Dich vor den Dinosauriern.

nur 39,95

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**, nach Reihenfolge des Bestelleingangs.
Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!

Telefonische Bestellannahme (24h!)
(05651) 929-103

SUPER-STARK Bazar

Gönn' es Dir!

Bitmap-Brothers-Shirt



Wie gehabt in bester Qualität, 100% Baumwolle (Promodoro!). Beidseitiger Druck und ein geschmackvolles Design machen dieses Shirt für jeden Computerfreak unentbehrlich!

nur **28,95**

Electronic-Arts – das Shirt

EA-Shirt

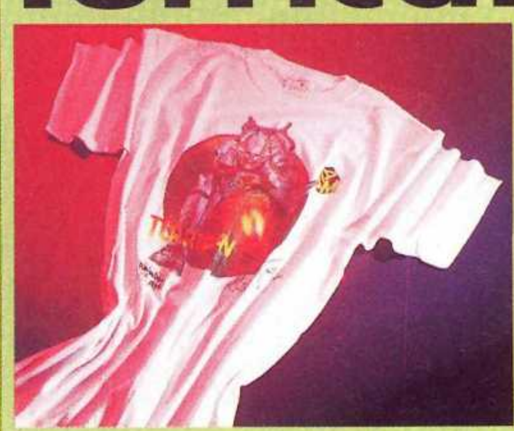


Na, das wurde ja auch Zeit. Jetzt bei uns. Zweiseitiger Druck, Spitzenqualität (wie bei allen Shirts), Minipreis:

nur **23,95**

Starke Fan-Wear!

Turrican-Shirt



Das Turrican-T-Shirt bietet gute Stoffqualität, einen vierfarbigen Druck im Siebdruckverfahren und ein hervorragendes Motiv. Der Preis? Keine 40 und keine 30 Mark, sondern

nur **24,95**

Hits am laufenden Meter

Fantasy-Hit-Collection



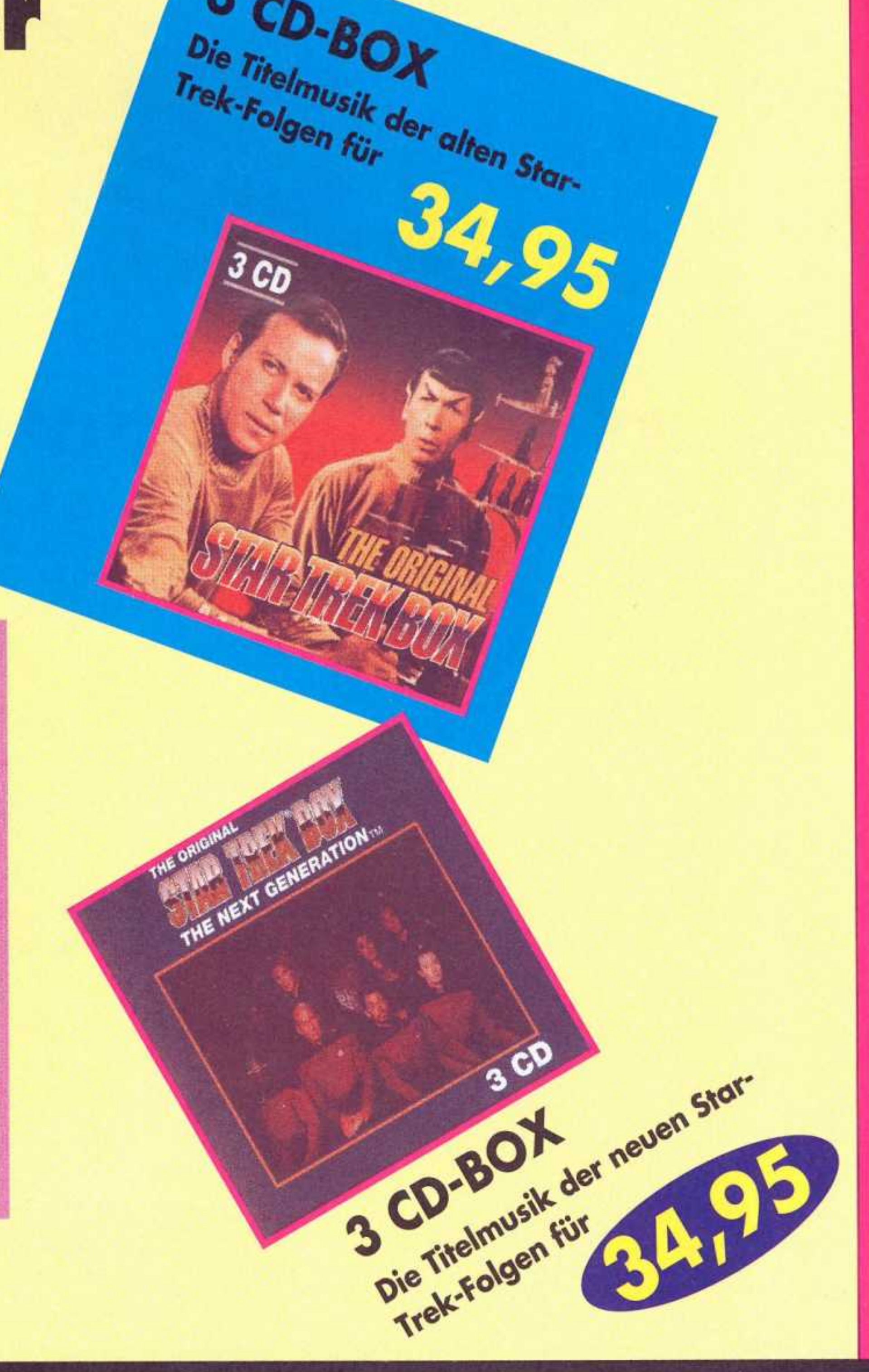
enthält: Dragon's Breath, Storm Master u. Crystals of Arborea. Für Amiga u. PC 3,5"

nur **69,95**

CD-Power Musik

Apidya von Chris Hülsbeck 24,95

3 CD-BOX
Die Titelmusik der alten Star-Trek-Folgen für **34,95**





Shades für **23,95**

To be on top für **29,95**

3 CD-BOX
Die Titelmusik der neuen Star-Trek-Folgen für **34,95**

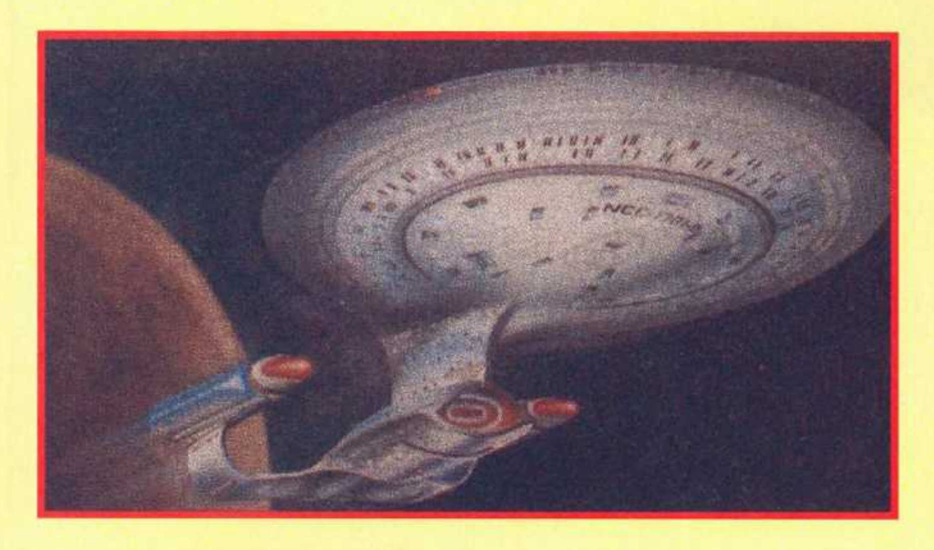
Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**, nach Reihenfolge des Bestelleingangs.
Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!

Telefonische Bestellannahme (24h!)
(05651) 929-103

Bazar

BRAND-HEISS

Science-Fiction-Corner



Originalgetreue Bausätze, wie immer komplett mit Aufkleber und Ständer (ohne Bemalung). 1701-D (links) oder 1701-A (unten) jeweils zum absoluten Hammerpreis von

nur 49,95







Maßstabgetreue Nachbildungen des X-Wing-Fighters. Als Klebemodell (oben) für

37,95

oder Snap-Modell (rechts) für

nur 27,95

Tie-Interceptor als Snap-Bausatz für

nur 27,95

Mindscape Joystick

Zum absoluten Super-Hammer-Preis. Ein Muß für jedermann.



9,95

Wing Commander



in Deutsch oder Englisch für Amiga

47,95 34,95

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**, nach Reihenfolge des Bestelleingangs.
Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!

Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 929-103







Fish as Fish can...

Schneller Brüter

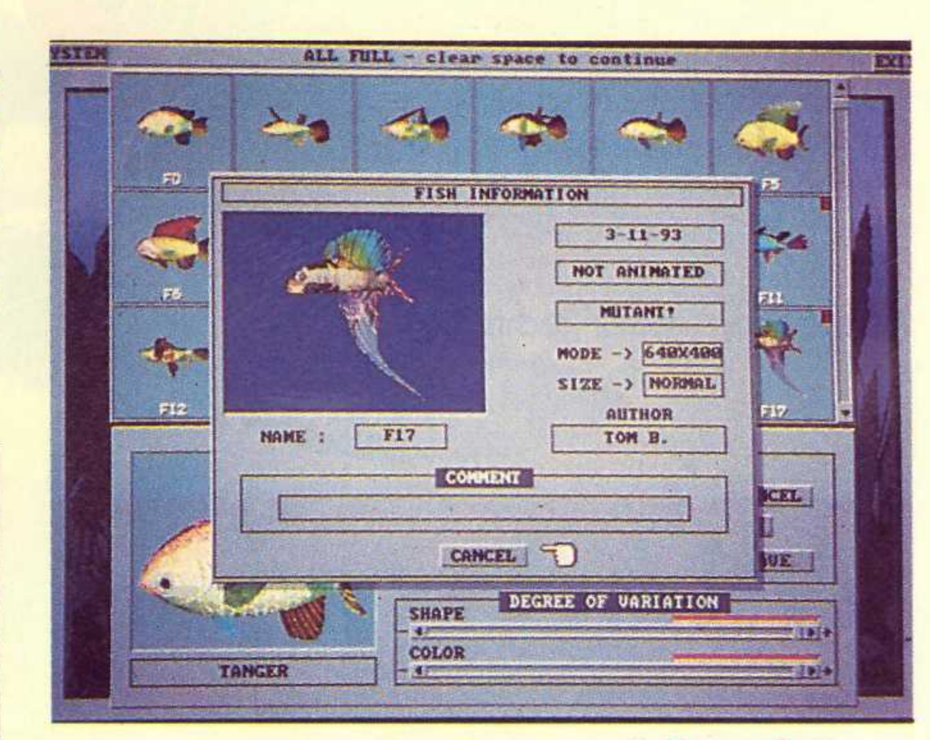
Habt ihr zuviel Zeit, keine Lust auf Bewegung, und fehlt Euch trotzdem ein wenig Aufregung? Dann würde ich EL-FISH empfehlen.

EL-FISH

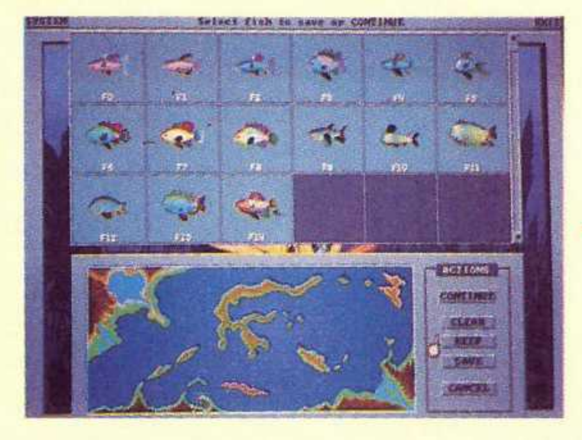
System: **PC**, VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Mindscape**, Muster von: **Hersteller**.

Menschen, denen Brieftaubenrennen zu nervenzerfetzend sind und die bei Weinbergschnecken-Treibjagden in Schweiß ausbrechen, kann mit einem Aquarium geholfen werden. Entspannt vor dem Becken sitzend erfreut sich der Tierfreund an dem bunten Schillern der Geschöpfe.

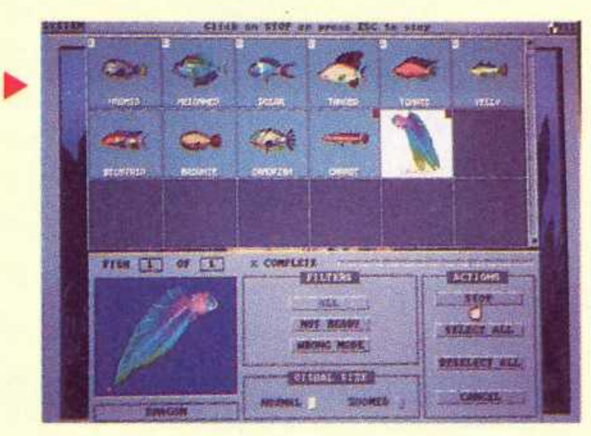
Nach einigen Wochen des Erfreuens entwickelt das vermeintliche Biotop jedoch eine gewisse Eigendynamik. Von den zwei Guppies ist der männliche verstorben und hinterläßt eine schwangere Witwe. Nach der Niederkunft stellt der Fischfreund fest, daß die beiden offenbar verwandt waren, denn die 42 Kleinen erinnern entfernt an Korkenzieher. Das macht aber nichts, da die Mutanten so-



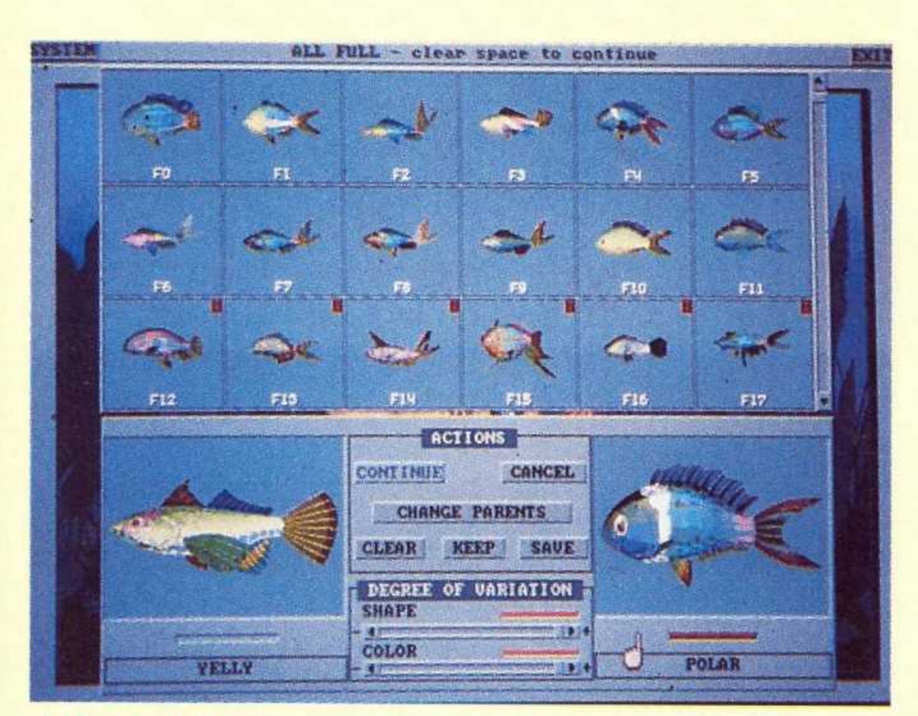
▲ Gut mutiert



◀ Die ewigen Fischgründe



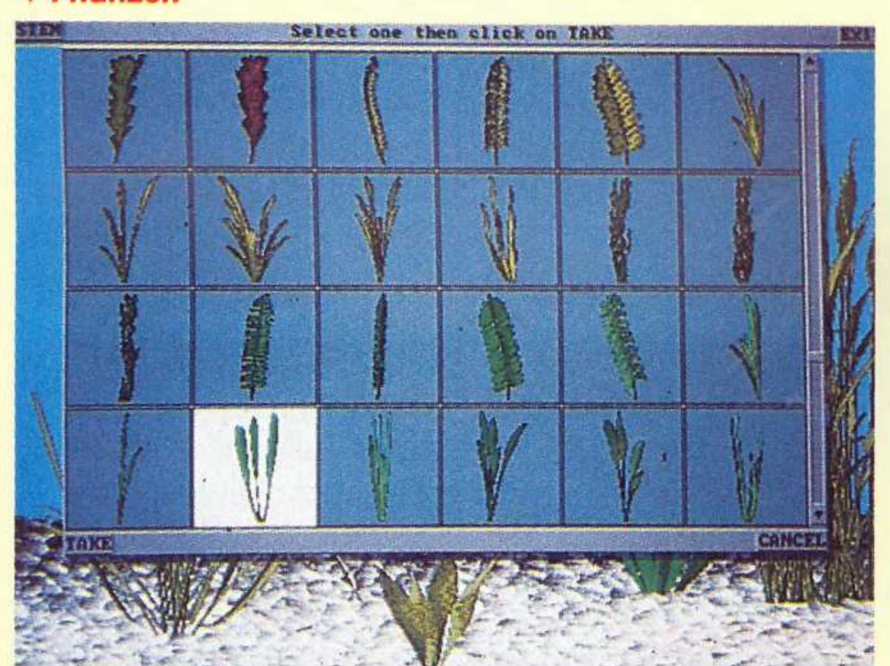
Animierfisch ▶



▲ *Aus zweien werden viele*

fort von den Riesenschnecken gefressen werden, die inzwischen weit in der Überzahl sind. Damit der Tierfreund von solcher Grausamkeit verschont bleibt, läßt die Natur Gnade walten und verbirgt den Anblick hinter einem dicken Algenvorhang. Spätestens beim Ausfall der elektrischen Anlagen während der Urlaubsreise

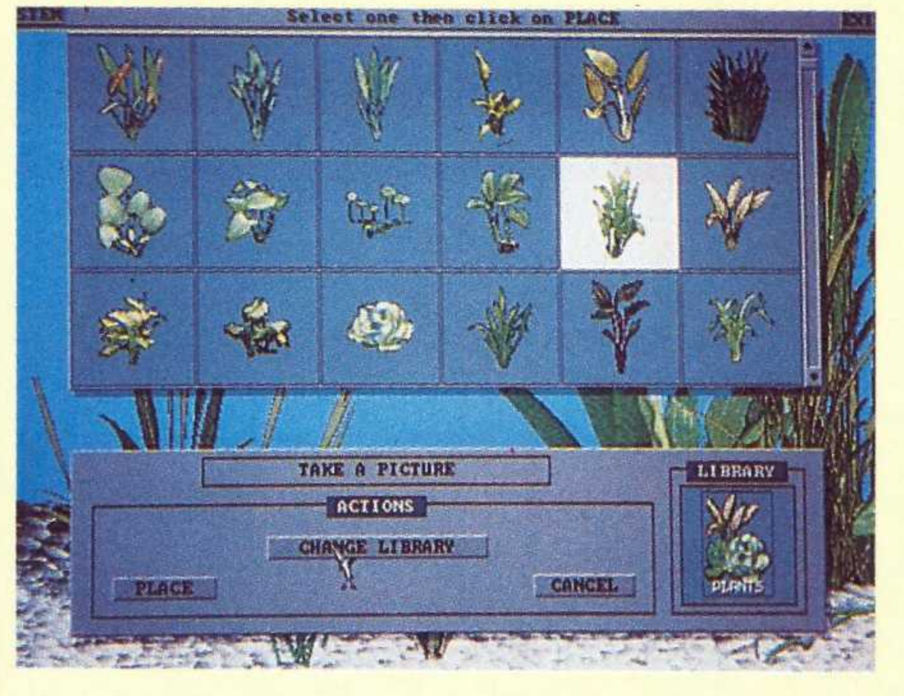
Berechnete ▼ *Pflanzen*

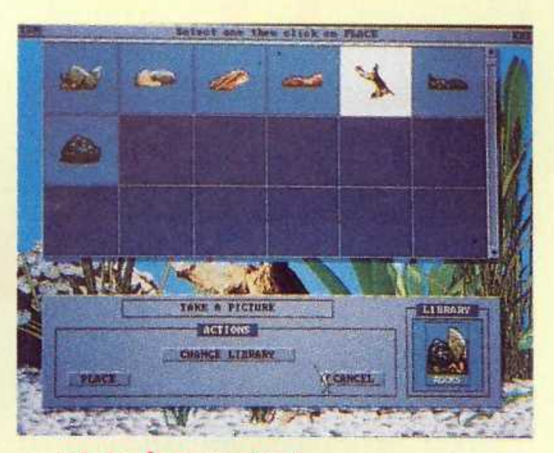


ist das Becken ausgegoren und kann entsorgt werden. Die geschilderten Vorgänge können sich glücklicherweise nicht auf Eurem PC abspielen. Ein russisches Programmiererteam, das sich auch für Tetris verantwortlich zeigt, hat sich drei Jahre lang an die Arbeit gemacht und El-Fish produziert, das elektronische Aquarium. Auf dem PC kann sich der Fischfreund ohne Gefahr für Leben und Geruchsnerven einen Fischtank einrichten. Um einen Tank zu designen, stehen etliche Pflanzen, Steine, unbewegte und animierte Objekte zur Auswahl, die frei nach Laune eingesetzt werden können. Eigene Kunstwerke, wie zum Beispiel gelbe Fässer mit schwarzen Dreiecken, können mit einem Malprogramm oder einem Digitizer entworfen und in El-Fish importiert werden. Zusätzlich können animierte Ereignisse eingefügt werden, wie zum Beispiel ein Angelhaken mit Wurm oder eine Katzenpfote. Damit sich der Aquarianer auch so richtig vor dem Monitor entkrampfen kann, stehen einige betäubende Musikstücke zur Auswahl.

Der Fischbesatz des Beckens wird geangelt. Auf einer Landkarte wird mit der Maus eine Stelle markiert. Das Programm "fängt" sich jetzt zufällige Fische in verschiedenen Formen und Farben.

Gewächs- ▼ *Bibliothek*





▲ *Digitalisierte Steine*



▲ *Viele Objekte für den Tank*

Nachdem sich der Angler von dieser Aufregung erholt hat, kann er sich der Evolution seiner Flossenfreunde widmen. Jeder Fisch besitzt sein eigenes genetisches Muster, das während der Evolution Änderungen von Aussehen und Färbung der nachfolgenden Generationen zuläßt. Der Grad der Änderung ist vom Züchter einstellbar. Zu krasse Änderungen führen zur Entwicklung von Mutanten, die nicht mehr zuchtfähig sind, aber ziemlich abgefahren aussehen. Unterschiedliche Fische können zum Zweck der Artenvielfalt gepaart werden. Dabei kann ebenfalls der Grad der Veränderung gewählt werden, was



▲ *Aufregende Ereignisse*



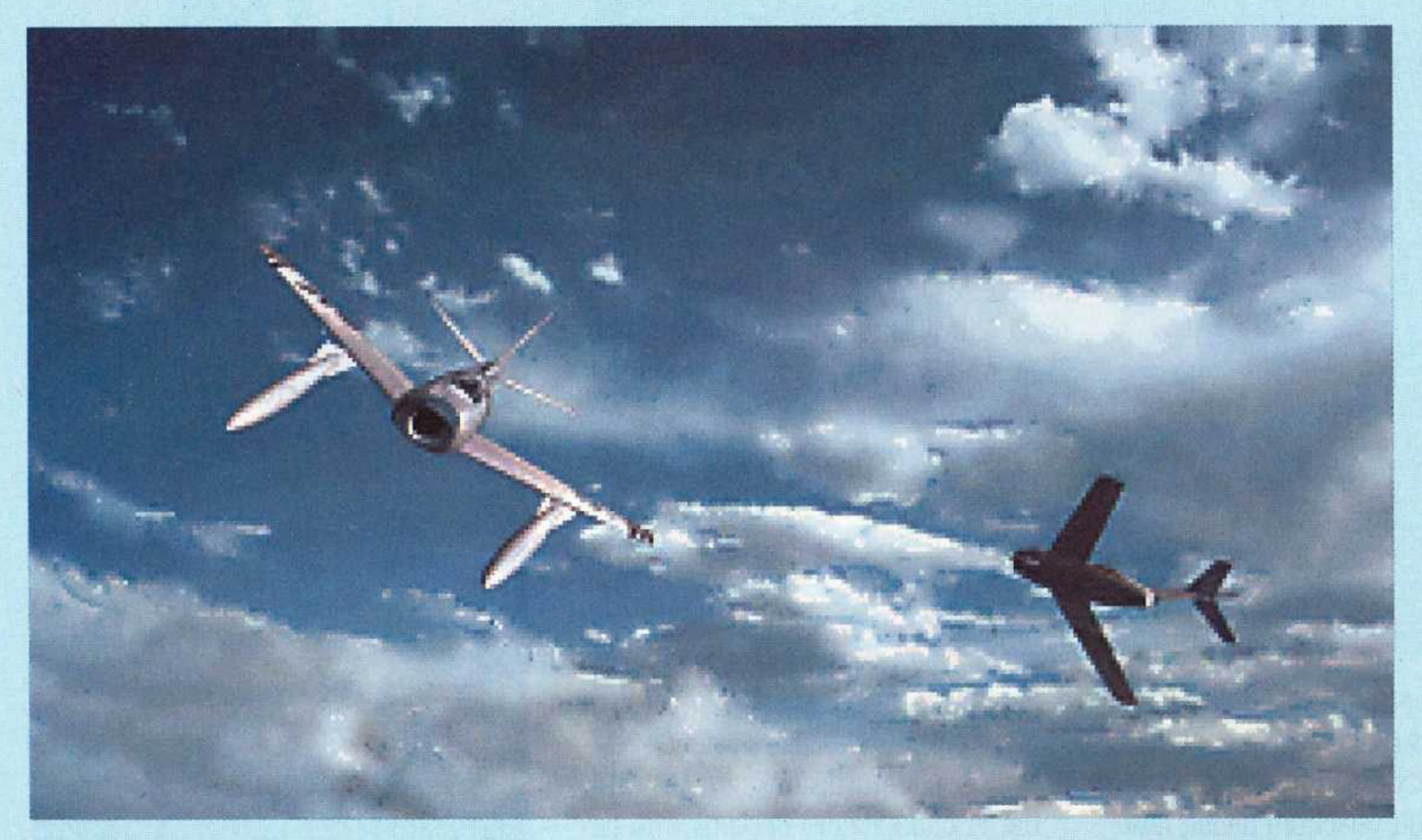
▲ *Tankbesatzung aus der Datenbank*

zu noch viel heftigeren Mutationen führt. Nachdem der PC-Benutzer vom Mutieren und Paaren genug hat, werden die neuen Fische abgespeichert. Damit sich die Viecher auch im Wasser tummeln können, müssen sie noch animiert werden. Die Berechnung eines Fisches dauert seine Zeit, liefert jedoch ein 3D-Rendering ab, das den Fisch später mit verblüffend realistischen Bewegungen durch das digitale Naß planschen läßt. Berechnete Fische verbrauchen enorm viel Festplattenplatz, so daß eine gut ausgestattete Fischdatenbank sehr schnell in zweistellige MB-Zahlen abschmiert. Um dieses Dilemma zu umgehen, können die Fische auch als platzsparende Rogen-Dateien gespeichert werden.

Was für ein Sinn steckt hinter El-Fish? Ich habe keine Ahnung. Als Bildschirmschoner lassen sich die Tanks jedenfalls verwenden. Möglicherweise soll sich der User dabei entspannen, aber da fallen mir spontan einige bessere Methoden ein. Trotzdem ist El-Fish so genial gemacht, daß ich mich beim Testen total entkrampfte und beinahe den Feierabend verpaßt hätte. Also hat El-Fish doch einen Sinn. ■

tmb

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	9
»GUT«	



F-16 gegen Doppeldecker

DOGFIGHT

System: **PC** *(mind. 286/16, DOS 5.0, 1 MB RAM, VGA/MCGA, unterst. AdLib, Sound-Blaster)*, geplant für: **Amiga, ST**, VK-Preis: **ca. 140 DM**, Hersteller: **MicroProse**, Muster von: **Hersteller**.

Nachdem zu eigentlich jedem bekannten Militärflugzeug – ob östlicher oder westlicher Herkunft – bereits ein Flugsimulator erschienen ist, hat sich Microprose entschlossen, einen Luftkampfsimulator auf den Markt zu werfen. Zwölf verschiedene Flugzeuge aus sechs verschiedenen Epochen stehen dem Spieler zur Auswahl. Im Gegensatz zu Simulationen wie F-16 oder F15-III, die die komplexen Vorgänge während eines Feindfluges möglichst realistisch simulieren, liegt der Schwerpunkt bei Dogfight eher im Actionbereich.

Mit relativ wenigen Tasten sind die verschieden Flugzeuge zu steuern, und die Instrumententafeln, die erst auf Knopfdruck eingeblendet werden, sind eher spartanisch ausgestattet. Maschinen aus dem ersten oder zweiten Weltkrieg bieten dem Piloten lediglich ein Fadenkreuz zum Zielen, während moderne Kampfflugzeuge ihm durch ein Head-Up-Display die wichtigsten Informationen während des Fluges einblenden. Um sich eine Übersicht über die momentane Situation zu verschaffen, kann der Spieler aus einer Vielzahl von Außenansichten wählen. Besonders interessant ist dabei die sogenannte HUD-Sicht: Mit Hilfe des Joysticks kann entweder die Blickrichtung des Piloten verändert oder das Flugzeug gesteuert werden. Dabei sind die Programmierer auch auf die Sichtbedingungen in den unterschiedlichen Flugzeugtypen eingegangen. Das heißt zum Beispiel, daß eine F-16 dem Piloten weitgehend freie Sicht bietet, während der Blick aus einem Fokker-Dreidecker recht eingeschränkt ist. Da diese spezielle Ansicht durch zwei weiter Displays ergänzt wird, aus denen die Position des Flugzeugs hervorgeht, fällt die Steuerung nach kurzer Eingewöhnungszeit recht leicht und erweist sich gerade im Luftkampf als sehr nützlich.

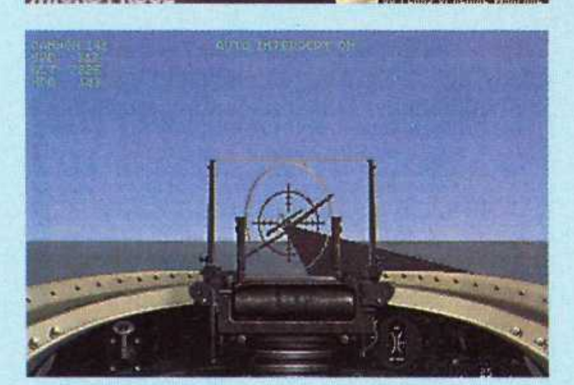
Da der Kampf gegen Computer-Piloten auf längere Sicht recht langweilig wird, kann man zwei Rechner über Modem oder Null-Modemkabel verbinden und dann verschiedene Luftkampfsituationen durchspielen. Dabei zeigt sich schnell, daß eine Phantom einer Doppeldeckermaschine nicht unbedingt unterlegen ist, sondern das auch hier das fliegerische Können ausschlaggebend ist.

Leider bietet das Programm nur eine fertige Mission pro Zeitepoche, in der jedoch mehrere Aufgaben erfüllt werden müssen. Da Sie dies nicht alleine schaffen können, stehen Ihnen als Ressourcen weitere Flugzeuge zur Verfügung, denen Sie vor Abflug Ihre Einsatzbefehle geben. Obwohl die Flugzeuge recht ansprechend dargestellt werden, kann das Programm grafisch nicht überzeugen, weil die Landschaft ausschließlich aus Vektorflächen besteht und auch sonst platt wie ein Pfannkuchen ist. Das ist beim heutigen Stand der Computergrafik doch recht mager.

Insgesamt ist das Programm für die Flugi-Fans recht interessant, die sich gern zu zweit mit unterschiedlichen Flugzeugen prügeln wollen; als Erstanschaffung halten wir es jedoch für nicht besonders empfehlenswert. ■

Arndt Grass

Die Luftfahrzeuge haben sich in den letzten achtzig Jahren stark verändert. Microprose läßt nun moderne Jet-Boliden gegen Propeller-Jagdmaschinen antreten. Die wichtigsten Flugzeuge der Kriegsgeschichte sind dabei vertreten.



▲ *Genie und Wahnsinn wieder mal dicht beieinander*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	6
Sound	8
Spielablauf	6
Motivation	7
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Stehend k.o.

Links, rechts, einen umfallen lassen... Wer einmal ohne Gefahr für das wohlgewachsene Näschen in den Boxring steigen möchte, der kann das mit einem neuen Spiel für das Mega Drive.

GEORGE FOREMAN'S KO BOXING

System: **Mega Drive**, geplant für: **SuperNES**, VK-Preis: **ca. 99 DM**, Hersteller: **Flying Edge**, USA, Muster von: **Sega**, 2000 Hamburg.



▲ *Zum Nachtisch Birnenkompott*

Abwechslung gibt es bei **George Foreman's KO Boxing** wenig: Spielt man gegen den Computer, führt man immer George Foreman; leider kann man keine anderen Boxer auswählen. Über das Joypad kann man den Schwergewichtler nun dazu veranlassen, rechte und linke Haken zum gegnerischen Kinn zu schicken. Jeder einzelne Gegner kann ohne weiteres fertiggemacht werden: Beim zweiten reicht es zum Beispiel, einen Hieb in Richtung Unterkante Oberlippe abzufeuern und dann sofort nach links oder rechts auszuweichen. Gegentreffer finden dann kaum statt, und nach einigen Wiederholungen streckt der Kontrahent die Fausthandschuhe. Verliert Foreman einen Kampf, dann muß er noch einmal gegen die vorletzte Dumpfbacke antreten. Echter Spielspaß mag sich jedoch nicht einstellen. Die Zwei-Spieler-Option immerhin könnte für Freunde von Sportspielen genügend Anreiz zur Zufriedenheit bieten. ■

Reinhard Schmidt/sma

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	8
Realitätsnähe	5
Motivation	5
Gesamtnote	7
»ZUFRIEDENSTELLEND«	

Alles Gute kehrt zurück

Sein Debüt auf dem Game Boy feierte das Basketballspiel ALL-STAR CHALLENGE bereits im Oktober '91. Nun landete eine Fortsetzung in unserem Korb.

ALL-STAR CHALLENGE 2

System: **Game Boy**, VK-Preis: **ca. 79 DM**, Hersteller: **Ljn**, USA, Muster von: **Acclaim**.

Endlich, nach gut ein anderthalb Jahren wartet Ljn mit dem zweiten Teil von **All-Star Challenge** auf. Eigentlich handelt es sich nur um eine erweiterte Version des Vorgängers; die zusätzlichen Court-Möglichkeiten machen das Spiel aber trotzdem auch für diejenigen interessant, die bereits den ersten Teil besitzen. Schade ist nur, daß der zweite Teil nicht kompatibel zum Vorgänger ist. Man benötigt z.B. zwei Module, wenn man gegeneinander spielen will. Die Optionen 3-Punkt-Wurf und One-on-One sind fast genauso gestaltet wie im ersten Teil. Beim One-on-One wurde nur eine Dunking-Möglichkeit (eine Art, den Ball in den Korb zu werfen) hinzugefügt. Besonders gut gelungen ist die Dunk-Competition. Dort können die verrücktesten Dunkings durchgespielt werden – zum Beispiel die "Einarmige Windmühle", ein Sprung mit 360°-Drehung, oder ein Rückwärts-Jam.



Die Grafik ist detailgenau; einzelne Spieler sind sehr präzise animiert. Und, obwohl die Hintergrundmusik bei einem Sportspiel eine eher untergeordnete Rolle spielt, hat man auf sie nicht gänzlich verzichtet. Treffererfolgsmeldungen werden nämlich mit einem kurzen musikalischen Zwischenspiel bedacht.

Alles in allem verdient dieses Spiel den Hit-Stern. Ich habe selten ein so gutes Sportspiel gesehen und dann auch noch auf dem Game Boy. Meine Meinung: exzellent! ■

Reinhard Schmidt/sma

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	10
Realitätsnähe	11
Motivation	11
Gesamtnote	11
»SEHR GUT«	

ASM HIT

Aktion Großputz

Kampfflugzeuge jagen mal wieder durch die Lüfte. Nicht nur im ehemaligen Jugoslawien, sondern auch auf dem Mega Drive in einem Action-Gemetzel in luftiger Höhe.

G-LOC AIR BATTLE

System: **Mega Drive**, empf. VK-Preis: **119,95 DM**, Hersteller: **Sega**, Japan, Muster von: **Die Cassette**, 4950 Minden.

Nach Start des Spiels darf man zuerst eine Karte des feindlichen Gebiets bewundern – und feststellen, daß diese für das Spiel bedeutungslos ist. Ein mutiger Druck auf die Start-Taste befördert einen dann in das Cockpit eines Düsenjägers und sofort mitten ins Gemetzel. Die Bordkanone hat eine eher mäßige Durchschlagskraft. Wenn ein Gegner aber sauber anvisiert ist, nuschelt eine Stimme "Fire". Dieser Aufforderung sollte man dann möglichst rasch folgen, denn mit einer jetzt abgefeuerten Luft-Luft-Rakete wird der Gegner zielsicher zerbröselt.

Die ersten Gegner sind rechte Knallköpfe und fliegen brav als Kanonenfutter ins Visier. Wenn genügend von ihnen in der vorgegebenen Zeit heruntergeholt worden sind, geht's in der nächsten Runde weiter. Hin und wieder wechselt die Perspektive, so daß man das eigene Flugzeug von hinten sieht – was aber nicht viel ändert. Irgendwann fliegt man dann auch durch Canyons – oder was die merkwürdigen Wände auch immer darstellen sollen, wobei die Crash-Gefahr relativ groß ist. Hat man genügend Stages geschafft, muß man nur noch den Flieger sicher auf dem Flugzeugträger landen, und die Mission ist geschafft. Nun kann man Punkte gegen Waffen und Panzerung tauschen.

Naturgemäß wird die Sache mit der Zeit immer schwieriger, was daran zu merken ist, daß die Zeit kürzer, die Anzahl der zu eliminierenden Feinde größer und deren Intelligenz höher wird: Sie haben nicht nur entdeckt, wie man diverse Kunststückchen wie Loopings fliegt, sondern auch herausgefunden, wie sie auf den Spieler feuern können. Der Feind scheint allerdings nur einen einzigen Flugzeugtypus zu kennen, den er in verschiedenen Farben bemalt. Zumindest sehen sich die Angreifer alle recht ähnlich. Die spärliche Hintergrundgrafik deutet an, ob man über Feld, Wasser oder Wohngebiete fliegt – doch für das Spiel selbst ist das sch...egal. Langer Rede, kurzer Sinn: Ein Glanzpunkt in Sachen Abwechslung ist G-Loc nicht gerade, doch der 3-D-Effekt ist ordentlich, der Schwierigkeitsgrad bewegt sich irgendwo zwischen angenehm und etwas zu niedrig. Durchschnitt. ■

Andreas Lober

◄ *Sieht aus wie ein Kugelschreiber, ist aber keiner*



► *Freundlicher Hinweis*



▲ *Skylla und Charybdis*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Sound	8
Realitätsnähe	6
Motivation	7
Gesamtnote	7

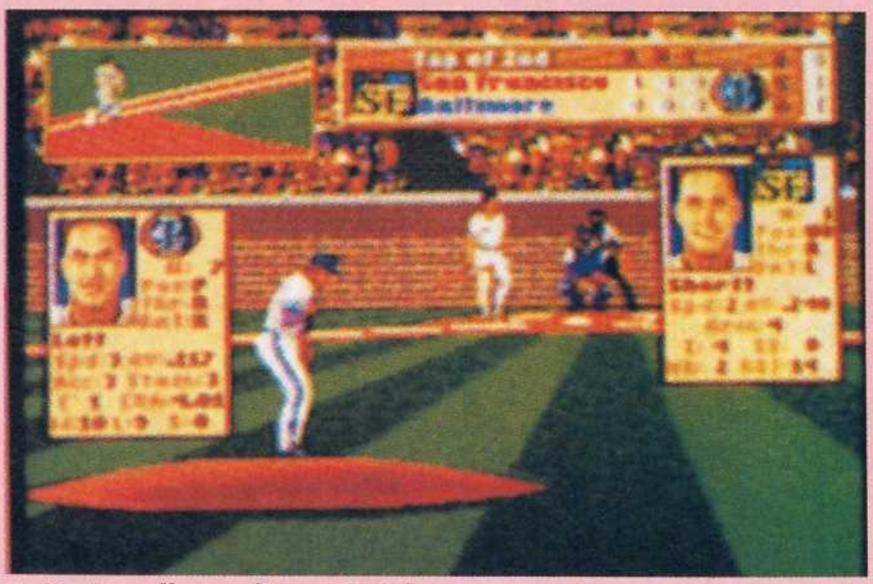
»ZUFRIEDENSTELLEND«

Harte Schläge, schnelle Bälle

In Amerika ist es ein Nationalsport, bei uns kennt man vor allem die coolen Kappen und die harten Schläger: Die Rede ist von Baseball.

HARDBALL III

System: **Mega Drive** *(Import)*, empf. VK-Preis: **129,95 DM**, Hersteller: **Accolade**, England, Muster von: **Hersteller**.



▲ *Knüppelhart, dieses Spiel*

Schon allein wegen Al Michaels Announces Hardball III – so der vollständige Titel – lohnt es sich, die Baseball-Regeln zu lernen. Was eine Weile dauern könnte, denn sie werden von der Anleitung als bekannt vorausgesetzt. Kurz gesagt, muß ein Spieler den Ball, den ein gegnerischer Spieler wirft, mit seinem Schläger auf eine Luftreise schicken; die andere Mannschaft versucht zu fangen. Während der Ball fliegt, können die eigenen Mannen ein oder mehrere Stationen weiter laufen. Wenn sie das ganze Feld umrundet haben, gibt's einen Punkt.

Natürlich hat dieser Sport auch noch jede Menge Feinheiten und Sonderregeln, aber die bekommt man im Laufe der Zeit schon mit. Und wir wollen hier auch keine philosophische Abhandlung über Baseball im allgemeinen und besonderen halten, sondern uns anschauen, was in den Tiefen das Cartridges so schlummert.

Da wären Optionen über Optionen. Vom puren Management bis zur totalen Kontrolle ist so ziemlich jede Zwischenstufe einstellbar. Auch in bezug auf taktische Feinheiten werden die anspruchsvollsten Wünsche erfüllt. Die Feldspieler können unterschiedlich plaziert und, wenn sie tatsächlich ins Spiel kommen, natürlich auch gesteuert werden. In der Aufmachung wären noch ein paar Verbesserungen drin: Die zu- und abschaltbare Musikuntermalung ist nicht gerade chartverdächtig, das Geplapper des Fernsehkommentator Al Michaels nervt auf die Dauer wegen ständiger Wiederholung der gleichen Sätze. Platz und Spiel sieht man aus verschiedenen Perspektiven, mit kleinen Einblendungen hier und da. Die Grafik wirkt trotzdem etwas fad, und auch die Animation ist nicht gerade perfekt. Richtig störend ist das aber nicht.

Die spielerischen Feinheiten von Baseball werden allesamt berücksichtigt, Taktik, Auswechseln, Homerun... Ein kleine Warnung: Wer sich schnell frusten läßt, sollte besser die Finger von diesem Spiel lassen, denn bis man seinen ersten Punkt erzielt hat, kann es, auch nachdem man die Regeln kapiert hat, noch ein paar Stündchen dauern. ■

Andreas Lober

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik/Animation	9/7
Sound	4
Spielablauf	11
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

Grünes Vergnügen

Wer an sonnigen Wochenenden Golfer beobachtet, bekommt vielleicht Lust, sich auch an diesem Sport zu versuchen. Dank hoher Preise ist dieses Vergnügen für Normalsterbliche jedoch kaum erschwinglich, was dazu führt, daß man es vielleicht zu Hause mit WORLD CLASS LEADERBOARD versuchen möchte.

WORLD CLASS LEADERBOARD

System: **Mega Drive**, empf. VK-Preis: **120 DM**, Hersteller: **US Gold**, England, Muster von: **Hersteller**.



▲ *Nur nicht bunkern*

Golf ist ein beschaulicher Sport, und so drängt auch bei World Class Leaderboard die Zeit nicht. In aller Ruhe kann man Schlagrichtung und Schlägerart auswählen. Außer normalen Schlägen kann man den Ball noch in besonders hohem oder extra-flachem Bogen durch die Landschaft befördern. Für die Schlagstärke ist dann ein gutes Timing erforderlich, da der Schlagstärken-Indikator rasant hochsaust. Noch etwas verzwickter ist es, wenn Ihr dem Ball einen Drall verpassen wollt. Natürlich wurde auch an unterschiedliche Bodenbeschaffenheit gedacht, und der Wind, der die Wolken in etwas lächerlich-ruckeliger Weise vorbeitreibt, beeinflußt auch den Ball.

Wer einen Ball gegen einen Baum knallt, wird mit einer dummen Bemerkung belohnt, während ein paar Leute klatschen, wenn Ihr ihn irgendwann doch ins Loch befördert habt. Sonst befindet sich der Lautsprecher weitgehend im Tiefschlaf, vom Titelmelodiechen einmal abgesehen. Die Landschaft ist recht nett gezeichnet, so daß man sich gerne unter einen der schattigen Bäume legen würde – aber Spektakuläres auf diesem Gebiet bietet ein Golf-Spiel natürlich nicht.

Schön auch, daß man in einem kleinen Feld an der Seite den Kurs von oben sieht – inklusive fliegendem Ball. Eine ganze Menge verschiedener Spiel- und Wertungsoptionen stehen zur Auswahl, was recht beachtlich aussieht, aber eigentlich nicht gebraucht wird. Wer gerade keinen Mitspieler neben sich sitzen hat, kann auch gegen den Computer antreten, dieser übernimmt gerne den Part eines Gegners mit einstellbarem Schwierigkeitsgrad.

Richtig Spaß macht das Golfen aber dann, wenn man sich um den Bildschirm drängt, denn den besten Freund niederzumachen bringt's einfach mehr, als dem Computer zu zeigen, wer Herr im Hause ist.

Zugegeben, überkomplex ist das Programm nicht, aber was soll's? Hauptsache, es macht Spaß! Und das tut World Class Leaderboard sicherlich. ■

Andreas Lober

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	3
Spielablauf	8
Motivation	10
Gesamtnote	9

»GUT«



Adler im Sturzflug

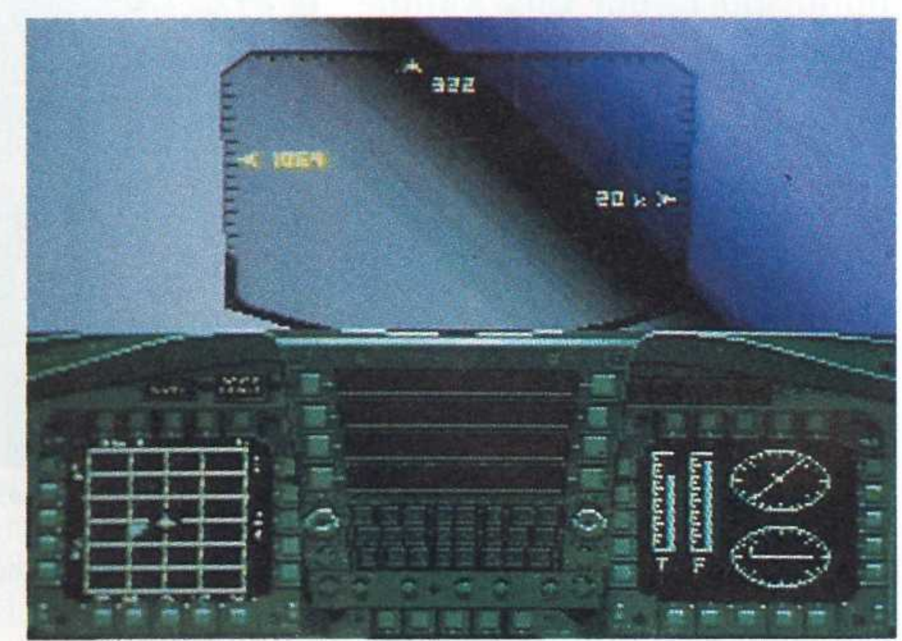
SUPER STRIKE EAGLE

System: **SuperNES**, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **MicroProse**, Muster von: **Hersteller**.

Auf dem PC sind die F15-Flugsimulatoren von Microprose nicht zuletzt wegen ihrer hohen Realitätstreue bekannt. Fast jede Taste des PC-Keyboards ist mit einer Funktion belegt. Wie soll man eine solche Simulation vernünftig auf eine Konsole mit lediglich sechs Steuerknöpfen umsetzen? Ganz einfach, man verzichtet auf die super-originalgetreue Steuerung, läßt das Fahrwerk automatisch einklappen und packt dafür bei der Grafik noch mal kräftig einen drauf.

Zugegeben: Von dem, was ein alter Flugi-Fan unter einem richtigen Simulator versteht, ist der Strike Eagle noch weit entfernt. Was *Microprose* hier jedoch mit den relativ wenigen Steuermöglichkeiten des SNES-Pads auf die Beine gestellt hat, kann sich schon sehen lassen. Auf jeden Fall kommt hier wesentlich mehr Flugi-Action rüber als bei *Pilot Wings* oder *Blazing Skies*, die bisher die einzigen aeronautisch angehauchten Module für Nintendos Daddelkiste darstellten.

Bei **Super Strike Eagle** übernimmt der Spieler diverse Tag- und Nachtmissionen auf den verschiedenen Kriegsschauplätzen der Welt *(Lybien, Golf, Korea, Kuba)* und zeigt den bösen Aggressoren so richtig, was eine Harke ist. Dazu startet er seinen Vogel entweder von einer Landebahn oder einem Flugzeugträger. Auf einem PC-Simulator kann so ein Start bereits der Grund für ein frühzeitiges Game Over sein, auf dem SNES ist die ganze Sache jedoch relativ ungefährlich. Wer in der Lage ist, eine Taste ungefähr eine Minute lang gedrückt zu halten, hat die Kiste schon in der Luft. Sind nach dem Start zufällig Gegner in der Nähe, schaltet das Game auf Cockpitansicht, und man kann sich mit Radar, Raketen, Chaffs und Flares die Lufthoheit sichern. Sind alle Gegner erledigt, wird auf Kartenansicht umgeschaltet, und der Adler fliegt eine Weile durch die Gegend, bis er entweder auf neue Angreifer trifft oder ein Bodenziel ausmachen kann. Bei Bodenzielen fängt dann der Spaß so richtig an. Ähnlich wie bei unserem "Spiel des Monats" Strike Commander sind Bodenziele nämlich keine mickrigen, einfarbigen Polygonhütten, sondern stufenlos rotierende und gezoomte Mode-7-3D-Grafik. Das Flugzeug ist in einer Satellitenperspektive zu sehen, während unter ihm die Bitmap-Welt von den Spezialchips des SNES in nie zuvor gesehener Qualität bewegt wird. Mit einem Druck aufs Pad dreht die Maschine über den Flügel ab, knallt aus 3000 Metern Höhe auf eine Kleinstadt hinab und zoomt dabei auch den kleinsten Kieselstein bildschirmfüllend heran.


▲ Banditen auf 12 Uhr

„Fly Super NES"


▲ Da schießt doch wer...


▲ ... mal nachsehen...


▲ ... runter kommen Sie alle...


▲ ... up up and away!



Ist man stolzer Besitzer eines zweiten Joypads, kann ein Mitspieler den Waffenleitstand übernehmen und die bösen Feinde mit Raketen beharken, während man sich ganz aufs Fliegen konzentriert. Nach abgeschlossenem Einsatz geht's zurück zur Landebahn oder zum Flugzeugträger, wo man die Mission notfalls auch durch rechnergestütztes Landen beenden kann.

Hinzu kommt noch der fetzige Soundtrack mit digitalisierter Sprache. Da sieht man mal, zu welchen Spitzenleistungen das SuperNES auch ohne Zusatzchips fähig ist. Auch wenn das richtige Feeling bauartbedingt auf Konsolen schwer zu realisieren ist, stellt Super Strike Eagle das Referenz-Game in Sachen Flugsimulator auf dem SNES dar.

tom

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	12
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«



▲ Abheben vom Flugzeugträger

Ein Weekend bei Mickey Maus

Die Welt der Micky Maus steht Euch offen: Das Euro-Disney-Resort bei Paris lockt mit vielen Attraktionen. Kein Wunder, daß von überallher jedes Wochenende Zigtausende anreisen, um sich davon selbst zu überzeugen. MICROPROSE macht es anläßlich der Veröffentlichung des Rollenspiel-Abenteuers LEGACY möglich und schickt einen von Euch dorthin, wo Disneys Comic-Helden zum Greifen nah sind. Im Gewinn inbegriffen sind Hin- und Rückflug ab und zum nächstgelegenen Flughafen mit Anschluß nach Paris, zwei Übernachtungen mit Frühstück und natürlich das Eintrittsticket für Euro-Disney. Die Reise dauert von Freitag bis Sonntag. Neun weitere Gewinner bekommen die PC-Version von Legacy frei Haus. Und so geht's: Ihr schickt eine Postkarte mit Eurem Namen, Alter und natürlich der Adresse sowie der Telefonnummer an:

ASM ✪ Kennwort: Legacy ✪ Postfach 870 ✪ 3440 Eschwege (ab 01.07.: Postfach 1870, 37269 Eschwege)

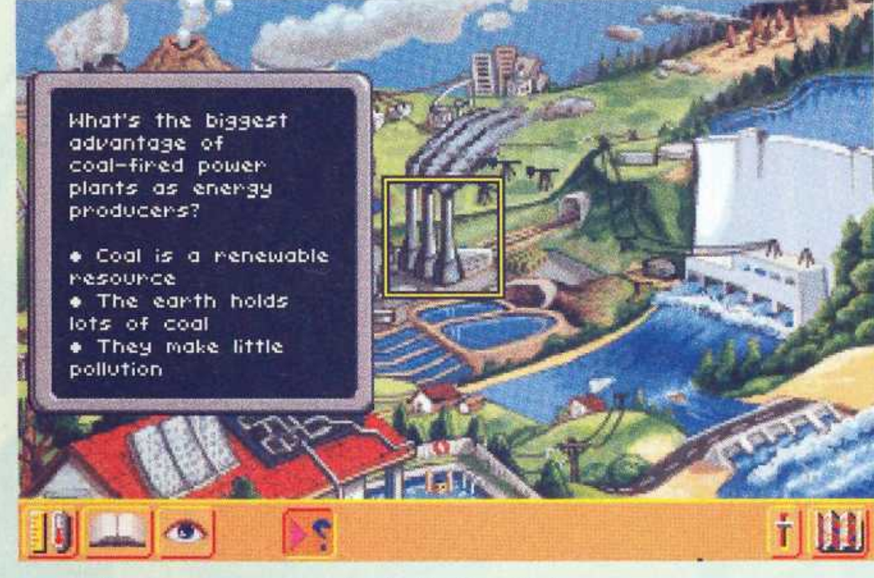


Ohne Fleiß kein Preis, und deshalb schreibt die Namen von drei weiteren Microprose-Programmen mit auf die Karte. Einsendeschluß ist der 5. Juli 1993, es gilt das Datum des Poststempels.



Spielend lernen, lernend spielen

Der kleine Alien ADI hat inzwischen Englisch gelernt. Seine Kollegen Quarky & Quaysoo dagegen möchten Euch das Leben im Physikunterricht erleichtern. Und das Malprogramm Kid Pix hat jetzt auch die Amigas infiziert. Wer dagegen lieber noch für den Urlaub in Italien ein paar Vokabeln auffrischen will, kann auch das mühelos tun. Viel Abwechslung also, und für jeden was dabei.



▲ *Turbo Science: Spielerisch Physik lernen*

Education

ADI ENGLISH

System: **PC**, geplant für: **Amiga, Atari ST**, VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Coktel Vision/EuroPress**, England, Muster von: **Europress**, England.

Hallo, Adi ist wieder da. Seit er Euch vor ein paar Monaten zum ersten Mal getroffen hat, ist er entweder selbst noch mal zur Schule gegangen oder hat ausgedehnten Urlaub in England gemacht, denn außer in seiner Muttersprache Französisch könnt Ihr Euch jetzt auch bestens auf Englisch mit ihm unterhalten.

Der kleine Alien hilft Euch bei allen Euren Schulaufgaben, auch wenn Ihr noch kein Französisch könnt, was bisher Grundvoraussetzung für eine Zusammenarbeit war. Alle wichtigen Fächer sind bei Adi vertreten, Ihr seid bei dieser Serie nicht nur auf Englisch-Übungen beschränkt, auch Mathe usw. macht mit Adi sehr viel mehr Spaß. Die Aufteilung ist so vorgenommen, daß Ihr Euer Lerntempo selbst bestimmen könnt. Es gibt keine vorgegebene Reihenfolge, in denen Ihr die Übungen absolvieren müßt. Was und wie lange Ihr übt, bleibt völlig Euch selbst überlassen.

Ein Punktsystem belohnt Euch für besondere Leistungen. *(Die Punkte werden übrigens gespeichert ...)* Auch an eine Selbstkontrolle wurde gedacht: Auf einem speziellen Bildschirm könnt Ihr immer nachsehen, wie oft Ihr ein Fach schon geübt, wie gut Ihr dabei abgeschnitten habt und was Euch sonst noch so über Eure Fortschritte interessieren könnte. Die eingebauten kleine Spiele wurden natürlich auch hier nicht vergessen. Entspannung muß schließlich sein!

Die Adi-Serie entspricht zwar nicht dem deutschen Lehrplan, ist aber eine kurzweilige und sehr interessante Unterstützung der verschiedenen Fächer. Pläne, die Serie auch in einer deutschen Übersetzung auf den Markt zu bringen, existieren zwar, eine Entscheidung ist aber leider immer noch nicht gefallen. So werden auch weiterhin zwangsläufig zwei Fliegen mit einer Klappe geschlagen: Zum einen wird das Wissen in den jeweiligen Fächern erweitert, zum zweiten werden, je nach Fassung, die Englisch- bzw. Französisch-Kenntnisse aufpoliert – und zwar bis hin zum Abitur. ■

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Positiv:	Leichtes Lernen mit viel Spaß
Negativ:	Immer noch nicht in Deutsch erhältlich
Lerneffekt:	10
Gesamtnote:	9

»GUT«



▲ *ADI – Alien-Nachhilfe*

QUARKY & QUAYSOO'S TURBO SCIENCE

System: **PC** *(386SX, 640 KB, VGA, Festplatte, Maus, unterst. Thunderboard, Pro Audio Spectrum, SoundBlaster, AdLib, Roland)*, geplant für: **Mac**, VK-Preis: **ca. 110 DM,** Hersteller: **Sierra On-Line**, USA, Muster von: **Hersteller**.

Schul-Software ist in. Und sie wird immer besser. Vorbei sind die Zeiten, in denen trockenes Zeug gebüffelt wurde und sich allenfalls lange Wörterlisten auf dem Bildschirm langweilten. Edutainment *(eine Zusammenfassung aus Entertainment und Education)* heißt die Zauberformel, mit der sich neben Coktel Vision besonders Sierra On-Line einen Platz in der Geschichte der Software sichern will. Kein Wunder, vertreibt Sierra in Amerika doch auch die Produkte von Coktel, und das mit sehr viel Erfolg...

Turbo Science soll einen schnellen und problemlosen Einstieg in die Welt der Physik ermöglichen. Wieder sind es *(diesmal sogar zwei)* Aliens, die mit ihren Eskapaden den Lernstoff auflockern und ihn auf zwanglose Weise näherbringen wollen. Die Grafik ist im Comic-Stil gehalten, der Sound schön schräg und die Steuerung denkbar einfach. Im Übungsmodus kann man sich in die verschiedenen Szenen der Hauptkarte klicken und dort mit Geräten wie Mikrophon, Voltmeter oder einfach durch Anklicken mit dem Auge-Icon jede

Menge interessante Details über die dort dargestellten Gegenstände, Bauten oder Leute einholen.

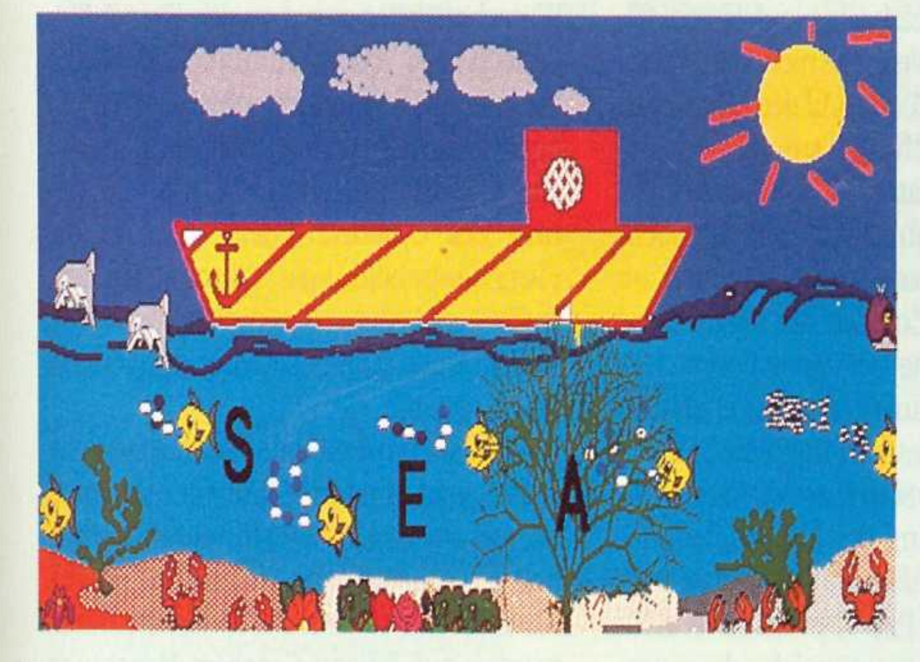
Diese Infos braucht Ihr auch, um die nachher gestellten Fragen richtig beantworten zu können. Wohin wird eine Magnetnadel am ehesten zeigen: auf das Süd- oder das Nordende eines Magneten oder auf eine Büroklammer? Was ist der Vorteil von fossilen Brennstoffen? Daß sie sich immer wieder generieren oder daß es noch so viel davon gibt? Wo bewegt sich die Luft schneller – unter oder über dem Flügel eines Flugzeugs? Fragen gibt es ohne Ende, wenn Ihr nicht weiterwißt, zeigt Euch ein kleiner Professor die richtige Antwort. Ein Klick auf das Buch dagegen verweist Euch auf die entsprechende Seite in dem beiliegenden Buch, das eine Menge interessanter Fakten aufweist, ohne jemals trocken zu wirken. Ein Programm also, das trotz des abschreckenden Titels echt Spaß macht – falls man einigermaßen Englisch kann.

Eines allerdings sollte nicht verschwiegen werden: Hat Euer Rechner nicht die mindestens erforderlichen 560 KB RAM, kommt Ihr um die Einrichtung einer Bootdisk nicht herum. Dafür aber soll Turbo Science demnächst auch auf deutsch erscheinen. Sagt Sierra zumindest. ■

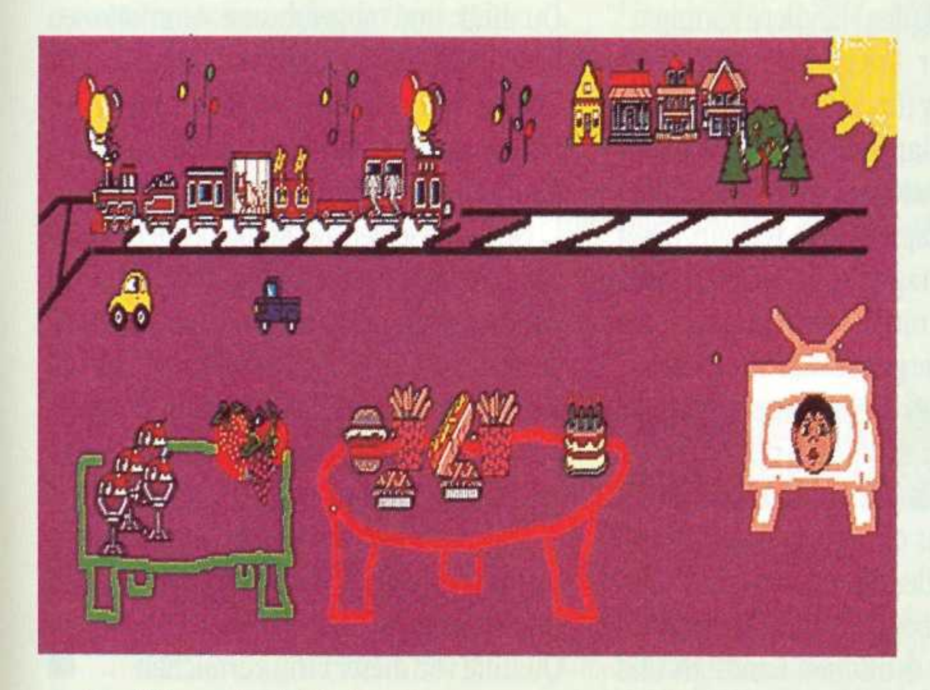
ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Positiv: Sehr witzig gemacht und trotzdem gut
Negativ: Leider noch nicht auf deutsch
Lerneffekt: 10
Gesamtnote: 9

»GUT«



▲ *Man ruft nur: "Flipper..."*



▲ *Tischlein-deck-Dich*

KID PIX

System: **Amiga** *(auch 1200, 1 MB RAM, Maus, auf Festplatte installierbar)*, geplant für: **Mac, PC** *(Windows)*, VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Broderbund**, USA, Muster von: **Electronic Arts**, England.

Bekannt sind (echte) Künstler dafür, daß sie rein nach dem Gefühl arbeiten und sich nicht die Bohne um Vorschriften oder Anleitungen scheren. Ganz ohne Anleitung kommt auch dieses Malprogramm für die jüngsten Nachwuchspinsler aus.

Das ist auch sehr sinnvoll, schließlich können die wenigsten Nachwuchsgenies bereits im zarten Alter von vier Jahren Handbücher wälzen und komplizierte Erklärungen umsetzen. Bei Kid Pix schnappt man sich ganz einfach die Maus, und schon geht's los. Und damit auch die ganz Kleinen gut zurecht kommen, wurde speziell für sie die Menüleiste, mit deren Hilfe die zahlreichen Optionen aufgerufen werden, noch einmal kräftig abgespeckt.

Die vielen Möglichkeiten, die Kid Pix bietet, lassen viel Raum für die Phantasie. So hat jeder Pinsel nicht nur seine eigenen Geräuscheffekte, sondern kann neben dem ganz normalen Malen auch Sternchen versprühen, tropfen, quietschen und herumspritzen. Das Alphabet kann sprechen, und über 100 bunte Stempel machen die ersten Gehversuche zu einem Vergnügen. Ist das Kunstwerk nicht zur vollen Zufriedenheit ausgefallen, wird der ganze Bildschirm wie ein Feuerwerk wieder ausgelöscht.

Mit Kid Pix ist stundenlanges Spielvergnügen garantiert. Gerade weil die Eltern nicht ständig eingreifen müssen *(beim Test brachte nicht einmal ein reichlich lebhafter Vierjähriger das Programm zum Absturz)*, haben die jüngsten Sprößlinge Gelegenheit, ungestört nach Herzenslust zu probieren. ■

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Positiv: Einsteigen und loslegen
Negativ: –
Lerneffekt: 9
Gesamtnote: 9

»GUT«

CAPPUCINO

System: **PC**, VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Bodo Rehder Software-Entwicklung**, 2103 Hamburg 95, Muster von: **Hersteller**.

Bella Italia! Mit ein paar Brocken Italienisch macht der Urlaub dort noch viel mehr Spaß. Sehr preiswert könnt Ihr zu einem Grundwortschatz kommen, wenn Ihr Euch Cappucino zulegt; der schmeckt nicht nur gut, sondern ist auch leicht verdaulich.

Das Programm, mit dem vorgegebene und eigene Vokabeln gepaukt und sowohl die Aussprache als auch die grammatikalischen Grundbegriffe gelernt werden können, ist als Share-Version zum "mal Reinriechen", aber auch als Vollversion erschienen. Es wurde von einer Pädagogin mit langjähriger Erfahrung auf dem Gebiet entwickelt, und man merkt auch sehr schnell, daß bei diesem Sprachkurs ein Fachmann *(bzw. eine Fachfrau)* am Werk war. Alles wird auf einfache, fast karge Weise, aber leicht verständlich dargestellt, man hat keine Hemmungen, sich mit dem Computer zu unterhalten *(der lacht wenigstens nicht, wenn man dasselbe Wort zum x-ten Mal verkehrt ausspricht)*.

Was in der Share-Version oft nur angerissen werden konnte, wird in der Vollversion in vielen zusätzlichen Kapiteln und Übungen so weit vertieft, daß Ihr schließlich im Stande sein werdet, eigene Sätze zu bilden und Euch in fast jeder Situation auszudrücken. Klar, das Spielelement kommt hier genau wie die Grafik deutlich zu kurz, aber auch "konventionelle" Programme haben ihre Existenzberechtigung, besonders wenn sie so gut durchdacht sind wie in diesem Fall. Nur der Preis ist vielleicht etwas hoch gegriffen, vergleichbare Kurse in Buchform sind da schon für weniger Geld zu haben. ■

tl

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Positiv: Sehr umfassend
Negativ: Zu teuer
Lerneffekt: 9
Gesamtnote: 8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

neues aus Liverpool

Wir leisten Aufklärungsarbeit! Hier erfahrt ihr nicht nur, wo die kleinen Lemminge herkommen, sondern auch, was sonst noch alles von Psygnosis zu erwarten ist.

Aus Liverpool kamen und kommen nicht nur gute Bands, sondern auch einige spektakuläre Software-Produkte. Das in Liverpool ansässige Softwarehaus **Psygnosis** z.B. hat sich nicht nur mit der Erfindung der Lemmings als tauglich erwiesen. Diese Leute planen, uns mit weiteren Hits aus ihrer Spieleschmiede heimzusuchen. Wollen wir uns das wirklich antun? Aber natürlich wollen wir!

Hired Guns spielt auf einem Planeten in einem Sonnensystem namens Luyten. Man schreibt das Jahr 2707. Der Spieler übernimmt die Rolle eines Söldners, der den Auftrag hat, eine Geisel zu befreien. Auf dem Planeten, der von der Bevölkerung scherzhaft "Friedhof" genannt wird, gibt es nur wenige bewohnbare Zonen. Der Spieler muß eine Zone nach der anderen durchkämpfen, um seinen Auftrag zu erfüllen. Das hört sich bis jetzt ja alles recht gängig an, deshalb kommen wir jetzt auf die Besonderheiten von Hired Guns zu sprechen: Spannend wird es erst richtig, wenn mehrere Spieler sich der beschriebenen Aufgabe widmen. Bis zu vier Personen können sich gleichzeitig über Maus, Joystick und Tastatur am Geschehen beteiligen. Das eigene Konterfei kann digitalisiert und verwendet werden, damit es nicht zu Verwechslungen kommt.

Für jeden Spieler steht ein eigener Bildschirmbereich zu Verfügung, in dem die jeweiligen Sichtbereiche in dreidimensionaler Grafik gleichzeitig angezeigt werden. 8 MB Daten sowie 1,2 MB Sound und Effekte versprechen visuellen und akustischen Ballerspielspaß. Geplant ist Hired Guns für Amiga und PC und soll im Juli auf den Markt kommen. Wir sind gespannt.

Ebenfalls hektisches Ballern präsentiert Psygnosis mit **Walker**. Hier mußte ebenfalls die Zukunft der Menschheit herhalten, denn dieses Game spielt im 24. Jahrhundert. Auf der futuristischen Erde tobt ein Krieg zwischen zwei Kontinenten, der in die letzte, entscheidende Phase eintritt: Die feindlichen Truppen reisen in der Zeit zurück, um den Krieg in der Zukunft nachhaltig zu beeinflussen. Nachdem sich die beiden Truppen in der Zeit bereits reichlich ausgetobt haben, bleibt nur noch ein einziger Walker-Kampfroboter übrig, der natürlich vom Spieler gesteuert wird. Durch die verschiedenen Kriege der Menschheitsgeschichte muß sich der Walkerpilot nun durchballern, um der Erde in der Zukunft Frieden zu schenken.



▲ *Microcosm: Neue Reise ins Ich*



▲ *Ist es ein Flugzeug? Ist es ein Vogel ...*

Gewummert wird auf einem mehrfach parallelscrollenden Bildschirm. Für die Bewegungen des Walkers wurden 81 verschiedene Einzelbilder verwendet. Bis zu 32 Feinde erscheinen gleichzeitig auf einem 90-farbigen Screen. Wenn das nichts ist! Walker kommt in diesen Tagen auf den Markt, vorerst allerdings nur für den Amiga.

Combat Air Patrol ist ein Flugsimulator, der wieder einmal den Golfkrieg nachstellt. Schon wieder ein Flugsimulator? Im Prinzip ja, aber **Combat Air Patrol** ist so ziemlich der schnellste und actionreichste Flugi, der bisher auf dem Amiga erhältlich war. Absolut sanftes Scrolling, eine Spitzengrafik, packender Sound und ein bisher unerreichtes Handling des Fliegers, verbunden mit einer einfachen Bedienung, machen **Combat Air Patrol** zu einem Muß für Flugsimulator-Fans und solche, die es werden wollen. Auch dieses Amiga-Game soll in diesen Tagen zu den Händlern kommen..

Nicht weniger kriegerisch geht es in **Spear of Destiny** für den PC zu. Der Nachfolger des hierzulande indizierten Wolfenstein 3D spielt wieder in dem Gemäuer einer Burg. In dieser Burg hat ein böser Diktator einen magischen Speer versteckt. Dieser Speer vermittelt ihm die Macht, die er braucht, um die ganze Welt zu erobern.

Ganz klar, daß irgend jemand in die Burg eindringen muß, um den Speer zu stehlen. Ebenfalls ganz klar, daß dies der Spieler von Spear of Destiny ist. Noch viel klarer ist, daß der Speer von einer Unmenge Soldaten bewacht wird, deren Outfit verdächtig nach deutschen Landsern und SS-Personal aussieht. Psygnosis hat sich mit Spear of Destiny dem Virtual-Reality-Boom angeschlossen. In einem einzigartig scrollenden dreidimensionalen Labyrinthkomplex bewegt sich der Spieler durch diverse Stockwerke, um die Gegner mit gezielten Schüssen und realistischer Sounduntermalung ins Jenseits zu befördern. Spear of Destiny wird wie sein Vorgänger in Deutschland nicht erhältlich sein, da es bereits jetzt von der BPS auf den Index gesetzt worden ist.

Die Perle der Neuheiten haben wir uns natürlich für den Schluß aufgehoben. Der Wirtschaftskrieg zwischen den Firmen Cybertech und Axiom nimmt bedrohliche Formen an. Schließlich schleicht sich ein Agent des gegnerischen Unternehmens mit einem miniaturisierten Robot in das Gehirn des Cybertech-Chefs ein, um die Firmenentscheidungen zu manipulieren. Doch auch Cybertech ist nicht tatenlos und schickt einen Mann hinterher, der das Übel beseitigen soll.

Ganz im Stil des Films "Die fantastische Reise" geht es dann in **Microcosm** auch ab. Auf einem CD-ROM für den PC befinden sich über 500 MB an Grafik und Sound, die es in sich haben. Die Zwischenszenen wurden auf Silicon-Graphics-Maschinen gerechnet, was eine Garantie für höchste Qualität und abgefahrene Animationen bedeutet. Bei einer Abspielrate von bis zu 60 Frames pro Sekunde bei maximal 32768 Farben ist die Qualität der Bilddarstellung kaum zu überbieten.

Sechs verschiedene Körperbereiche müssen durchquert werden, bevor dem Bösewicht das Handwerk gelegt werden kann. Abgerundet wird das Ganze noch durch die Musik von Rick Wakeman. Wir haben die Bilder gesehen, wir warten auf das Spiel! Erhältlich sein soll **Microcosm** im Herbst '93.

Psygnosis hat sich wieder einmal mächtig ins Zeug gelegt. Wir hoffen, daß uns und Euch auch in Zukunft Spiele der besten Qualität von dieser Firma erreichen. ■

tmb



Biete Software

AMIGA

AMIGA. Verkaufe meine PD-Sammlung. Nur ausgesuchte Programme aus allen Bereichen + diverse Originalsoftware günstig. Liste bei: R.Seydel, Einsteinstr. 36, W-8033 (Neu: 82152) Planegg/Martinsried.

Verkaufe Die Kathedrale DM 45, Hexuma DM 50, Die Stadt der Löwen DM 20, Holiday Maker DM 20, Bundesliga Manager prof. DM 40, Rings of Medusa DM 10. Oliver Flohr, Hüttemannstr. 67, W-4600 Dortmund 1.

Verk. Amiga-Orig.: Maniac Mansion (50,-), Zak McKracken (50,-), Steig. HM (30,-), Winter Games (30,-), Daley Thomp. (30,-), Indy 3 (55,-), B.M.P. Ltd. Ed. (65,-). Dennis Raedel, Bodelschwinghstr. 31 a, 4400 Münster, Tel: 02501/70660.

Achtung!!! Verkaufe das Topspiel Steigenberger Hotelm. m. Anleitung und Verpackung für nur 50 DM. Anrufen bei: Matthias Kriszio, 0471/802187

Verkaufe Wizardry 6 (30 DM), Ski or die (20 DM), Captain Planet (20 DM), Powermonger (25 DM), Hound of Shadow (25 DM), Celtic Legends (20 DM), Pro jectyle (15 DM). Tel: 02232/33798

Amiga Orig. Wing Com. 45 DM, Indy 4 45 DM, Monkey 2 40 DM, Jonathan 45 DM, 3-D-Kit 50 DM, alles: 200 DM. Matthias Filter, Dorfstr. 36, 2061 Westerau. Tel: 04539/292 (alles 100% ok)

AMIGA. Verkaufe meine PD-Sammlung. Nur ausgesuchte Programme aus allen Bereichen + diverse Originalsoftware günstig. Liste bei: R.Seydel, Einsteinstr. 36, W-8033 (Neu: 82152) Planegg/Martinsried.

ST

Verkaufe Originale für Atari ST: Amberstar 40 DM, Populous II 35 DM, Curse of the Azure Bonds 25 DM. Jürgen Grimm, Max-Planckstr. 48, 6836 Oftersheim.

ATARI ST: Verkaufe Originalspiele, Monkey Island und Zak Mc Kracken, zu je 30,-. Tel: 0228/638436.

Biete Original Atari ST Software mit dt. Anleitung sehr günstig (Preise in Klammern):, Sundog (10), Imperium (20), GFA Basic 2.0 (Prg.sprache, 10), Daily Mail (Brieferstellungsprg,50), MegaMax Modula II (230). Tel: 06348/7108.

STOP!!! Verkaufe Atari ST 1040 für nur 500,- DM - dazu ST-Games: Nam, Face off u.a. nur 25 DM - mehr erfahrt ihr bei: Casom Claus, Hauptstr. 97, 6780 Pirmasens.

PC

Indiana Jones 4, Original, mit Komplettlösung, ca. 70 DM in dt. The Humans, Original, in engl., sowie Codes für alle 80 Levels, 60,- DM. Tel: 06021/47577.

PC-Orig: Links, Falcon 3.0, Falcon Op. Tiger, Hyperspeed, Silent Service II, alle zus. 200,- DM. Telefon 040/521 83 92 (ab 19.00 Andree)

Amiga und PC-Orig.: X-Wing, Loom, Civilization, Monkey Island II, Der Patrizier, Beholder II, Dune, Elite, DSA, Wizardry VII, Comanche, Pirates, Space Quest V, etc. Tel: 05382/4858.

Originale: Comanche, ML-14/18, UW1, Civ, Epic, Startrek, Links + 2 Kurse, 40-50 DM, Swotl alle zus. Disc 80 DM, WC 2+So 1+2 80 DM, Soundblaster 2.0 130 DM, 0201/791398.

PC-Originale: Siege (45), Curse of Enchantia (45), Battle Isle + DD (45 + 30), MM 3 (40), Ultima 7 (40), Dune (35) u.a. Tel: 08458/5249.

PC-Software abzugeben - Schreibt an Christian od. Markus Gobetzky, Unterer Schreiberweg 16, A-1190 Wien oder ruft uns einfach an. Tel: 0222/323089.

Verk. für PC: Sim Earth dt. Anl. 40 DM, A-Train kompl. dt. 50 DM, Ultima 7 k.dt. 50 DM, Ultima Underworld 1 + 2 dt. A. 40/50 DM, Wizardry 6 + 7 k.dt. 30/50 DM. Jede Bestellung + 10 DM Nachnahmeporto. Komplett nur 240 DM inkl. Porto. F. Becker, Berliner Str. 190, O-1330 Schwedt.

PC-Orig: Links, Falcon 3.0, Falcon Op. Tiger, Hyperspeed, Silent Service II, alle zus. 200,- DM. Telefon 040/521 83 92 (ab 19.00 Andree)

Verkaufe/tausche: X-Wing; MM4; Wizardry 7, Red Baron für 60 DM; DSA 50 DM; Wizardry 6, Abandoned Places I für 35 DM; Indy 500 für 20 DM. Tel: 0671/65818 (Jörg) nach 16 Uhr!

Löse meine PC+ST-Software auf. Info: Ester Georg, Postfach 58, A-1107 Wien.

Verkaufe PQ 3 und Nam 1965-75 für je DM 50,-. (Originale) Tel: 089/5805092, Sebi Schneider ab 18 Uhr.

Verkaufe MS-DOS Originale: Civilization (45 DM), Wing Commander 2 (45 DM), Monkey Island 2 (40 DM), 05462/1820

Verkaufe ULTIMA VII Original, kompl. mit Auflösung. Preis: 70,-. Tel: 04151/81153.

PC PC PC! Suche PC/PD Kontakte! Schreibt an: Peter Milton, Andria Kicic 5, 57000 ZADAR, KROATIEN. Anfänger sind auch willkommen!!

MS-DOS: Verkaufe X-Wing 3,5" 55,-. Telefon ab 16 Uhr: 0511/561753, Fax (immer): 0511/561753. Espania: 30,-, Wizkid: 30,-. Alle zusammen: 100 DM!!!

PC-Orig: Links, Falcon 3.0, Falcon Op. Tiger, Hyperspeed, Silent Service II, alle zus. 200,- DM. Telefon 040/521 83 92 (ab 19.00 Andree)

Verk. Simlife 65 DM u. The Power 35 DM. Tel: 075445584

PC-Originale: Sim Life (40), Dune 2 (45), Island of Dr. Brain (50), Lure of the Temptress (50) u.a. Tel: 08458/5249

Indiana Jones 4, Original, mit Komplettlösung, ca. 70 DM in deutsch. The Humans, Original, in engl., wowei Codes für alle 80 Levels, 60,- DM. Tel: 06021/47577.

ANDERE

Software, Bücher, Zeitschriften und Hardware günstig abzugeben! Infos bei: R.Pfeifer, Weingartental 12, O-6100 Meiningen.

Suche Software

AMIGA

Kaufe Amiga-Originale: Elvira I + II, Pirates, Patrizier, Elite, Gunship 2000, Airbus A 320, Das schwarze Auge. Angebote an: Claus, Tel: 04841/4937 ab 17 Uhr.

Hallo! Ich suche das Spiel "Ports of Call" für den Amiga. Zahle gut. Angebote an Kai Wesemann, Kl. Köhren 31, 2833 Beckeln. Auch Angebote über andere Wirt. Sim. gefragt.

PC

Suche Software für Soundblaster Pro. Habe Sequenzer Plus Junior, brauche aber ein richtig gutes Programm zum Musikmachen. Tel: 040/5218392 (ab 19.00)

Suche Pirates für PC! Nur Original!!! Bitte ruft an, aber schnell! Tel: 05702/2159.

Suche: Warlords/PC. Angebote bitte unter Tel: 01611710944

Suche Software für Soundblaster Pro. Habe Sequenzer Plus Junior, brauche aber ein richtig gutes Programm zum Musikmachen. Tel: 040/5218392 (ab 19.00)

Suche (nur Originale!) "Fate-Gate of Dawn", Herst. Reline, für 486er MS-DOS, ohne Softwarefehler mit problemlosem Lauf! Biete DM 150,-. Helmut Haller, Trappentreustr. 29/IV, 8000 München 2, Telefon: 089/507590.

Suche Pirates für PC! Nur Original!!! Bitte ruft an, aber schnell! Tel: 05702/2159.

Suche Software für Soundblaster Pro. Habe Sequenzer Plus Junior, brauche aber ein richtig gutes Programm zum Musikmachen. Tel: 040/5218392 (ab 19.00)

KONSOLE

Suche für GG Spiele für ca. 20-30 DM und sonstiges. Schreibt an Oliver Schlamminger, Brunnenstr. 9, 7817 Ihringen 1. PS: Kaufe Sonic 5-2 für fast jeden Preis o.k.!!!

Biete Hardware

AMIGA

Verkaufe Amiga 500, 3 MB RAM, 20 MB HD, Farbmonitor, zweites Laufwerk, 2 Joysticks + 10 Originalspiele (nur komplett) für 1200 DM. Täglich ab 16 Uhr erreichbar, Tel: 07032/34694.

Verkaufe Amiga 500 / 1 MB mit Monitor, Joystick, Maus, 10 Spielen, ca. 100 Disketten für VB DM 1200,-. Tel: 02161/530648.

STOP! Hier muß man einfach zugreifen: Amiga 500 PLUS + Maus + Bücher + Zweitlaufwerk 3,5" + 50 Originale nach Wahl, alles in 1A-Zustand (da sehr neu), für lächerliche 699 DM! Call: 08372/2977 (Simon) Hi Salih!

Verkaufe Amiga 500 incl. Farbmonitor, 2,5 MB und Zubehör zu einem Tiefstpreis und zusätzl. 2. Laufwerk, Drucker & Prof. Page 3.0. Tel: 09573/6523 ab 16.00 Uhr.

Zu verk. Amiga 500, 2 Floppys, 2 Joysticks, 2 Mäuse, 1 MB, 4 Bücher, 60 Disketten, Tel: 00352/512346, nur abends anrufen (Steve). Günstiger Preis.

STOP! Hier muß man einfach zugreifen: Amiga 500 PLUS + Maus + Bücher + Zweitlaufwerk 3,5" + 50 Originale nach Wahl, alles in 1A-Zustand (da sehr neu), für lächerliche 699 DM! Call: 08372/2977 (Simon) Hi Salih!









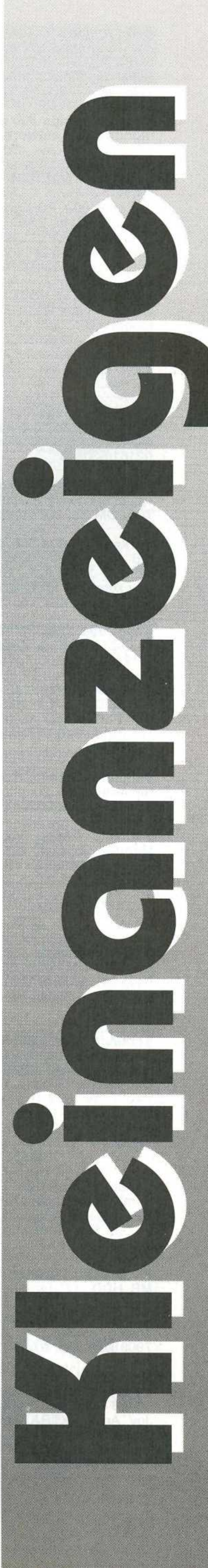










Verk. Amiga 500; 2 MB + Turbokarte (incl. Shadow-RAM: z.B. für Kick 2.0) bis 8 MB FAST-RAM aufrüstbar + Maus; Software; Literatur; Joystick - 650 DM VHB; Tel: 04403/71475.

Verkaufe Amiga 500 (1 MB) + Farbmonitor, 2. Laufwerk, Originale wie z.B.: History Line, Dungeon Master, Maus, Joystick. Preis: VB 1000 DM. Bitte melden unter: 04103/88331!!

Amiga 2000 + PC-Karte (640 KB), KS 2.04 1 MB Chip, 3 MB-RAM, 2 x 60 MB HDD's, 2 LW 3,5", 1 LW 5,25", 1 PC-LW 3,5", 1 PC-LW 5,25" + Farbmon. + Org. Soft + viel Zub. Tel: 02151/300186.

A 500, 1 MB, 52 MBSCSI Festplatte mit 1 1/2 Jah. Garantie,,n, PHILIPS 8833-II Farbmonitor, 2 LW, Neuer TV-Modul., 2 Mäuse, St.Abdeckhaube, 3 Joysticks, 250 Discs., Handbücher, Zeitschriften, alles tiptop. VB 1500. Tel: 0208/752868.

Verkaufe Amiga 500 / 1 MB mit Monitor, Joystick, Maus, 10 Spielen, ca. 100 Disketten für VB DM 1200,-. Tel: 02161/530648.

Amiga 500 1 MB + Monitor 1084 mit vielen Spielen, alle Originale. Preis: VB 700,- DM, Tel: 08141/10261.

Verkaufe Amiga 500, 3 MB RAM, 20 MB HD, Farbmonitor, zewites Laufwerk, 2 Joysticks + 10 Originalspiele (nur komplett) für 1200 DM. Täglich ab 16 Uhr erreichbar, Tel: 07032/34694.

Amiga 500, 1 MB, LC-200 Drucker, CM 8833-2 Monitor, ext. Laufwerk, div. Disk, NP 2400, VB 1700. Tel: 06772/1713.

Amiga 500, 1 MB, 1.3, + viel Zubehör für 600 DM; Farbmonitor 1084S für 400 DM; Farbdrucker 1500 C für 400 DM. Tel: 05141/84397. Heinz aus Celle (bei Hannover)

Verkaufe Videodigitizer Videon V 3.0 für Amiga, mit Zubehör und Software für 699,-. Tel: 05222/20737 (Ken)

Verkaufe Amiga 500 / 1 MB mit Monitor, Joystick, Maus, 10 Spielen, ca. 100 Disketten für VB DM 1200,-. Tel: 02161/530648.

ST

STOP!!! Verkaufe Atari ST 1040E für nur 500,- DM - dazu ST-Games: Nam, Face off u.a. nur 25 DM - mehr erfahrt ihr bei: Casom Claus, Hauptstr. 97, 6780 Pirmasens.

Verkaufe Atari 520 ST (+Speichererweiterung auf 1 MB) + Floppy SF 314 + Monitor SC 1224 + Maus für 500 DM. Henrik Elskamp, Scheuerwiesenweg 7, W-7518 Bretten. Tel: 07252/78145 (von 14-19 Uhr)

PC

Verkaufe Aquarius T-Bird 386/SX. Komplett wie in der Anzeige, aber mit 5 MB RAM und 4 Originalspielen. Täglich ab 16 Uhr erreichbar. Tel: 07032/34694.

PC 386 DX / 33 MHz, 4 MB RAM, 84 MB HDD, 17" Flexscan-Monitor / Eizo, SVGA-Karte, 1,44 + 1,2 MB Floppies, Mouse, Soundblaster 2.0, Tower, Tastatur, VHB 3900 DM, (NP ca. 7000 DM), Tel: 07434/1559, ab 14.00 Uhr.

Verk. Highscreen 286-16 MHz - 40 MB - 2MB RAM und Software. Ebenfalls Joy, Analog-XTRA, Quickjoy-Stick, Q-Tronix Mouse, SB 2.0, alles neu, einzeln o. zusammen zum Vorzugspreis. Tel: 0221/785660.

Verkaufe PC 286/16 MHz, 1 MB RAM, 50 MB Festplatte, VGA, 5,25 HD und 3,5 HD Laufwerk, VB 1300 DM. Tel: 0821/311971.

Verkaufe Aquarius T-Bird 386/SX. Komplett wie in der Anzeige, aber mit 5 MB RAM und 4 Originalspielen. Täglich ab 16 Uhr erreichbar. Tel: 07032/34694.

C 64

Verkaufe C64 + Floppy 1541 II und 20 Originalspiele + Diskettenboxen für 600 DM! Till Kaufmann, Melatengürtel 73, 5000 Köln 30, 0221/543668 (erst ab 18 Uhr)

KONSOLE

NES mit 10! guten Spielen. Preis nach Vereinbarung. Tel: 061 (Basel) 691 83 30 Schweiz! Adr. Riehenring 10, PLZ: 4058 Basel, Schweiz, Name: Annaheim

VERKAUFE: Super-NES, Philips CM 8833 Monitor, 2 Pads, Mickey Mouse, Parodius, Mariokart, Probotector, Videogames für VB: 700 DM. NP: 1100,-. Tel: 02150/3211 (3 Monate alt!)

Game Boy mit Tetris und allem Zubehör, kaum benutzt, für 90 DM. Tel: 05141/84397, Heinz.

ANDERE

Verkaufe ACEEX DM 1496 (V.32-V.42 bis 144000bps) + Fax-Modem. Gekauft Nov. 92, nichtbenutzt für 550,- DM. Kompl. mit Anschlußkabel und PC-Terminalprogramm. Interesse? Tel. ab 18.00 Uhr 06656/8733.

Suche Hardware

AMIGA

Suche Amiga (500-1200) mit Zubehör), (aber ohne Drucker und Monitor). 100% ok. Tel: 07044/8271.

Suche A500, evtl. m. Speichererw. od. 2. LW. (bis 400 DM) Außerdem Drucker + Festpl. (20 - 80 MB) f. A 500 + ASM Nr. 4-8 + 10 + 11/92 gesucht. Henry Borchardt, Am Feuerwehrdep. 2, O-7701 Gr. Särchen.

PC

Suche günstig Motherboard 486 DX 50 MHz. Streamer 250 MB. Peter Wilhelmy, Deuenbach 12, W-8819 Schopfloch. Tel: 09857/1504.

Verschiedenes

In eigener Sache

Minderjährige (also alle unter 18 Jahren) sollten unbedingt vor einem geschäftlichen Abschluß auf eine Kleinanzeige hin mit Ihren Eltern darüber sprechen.

Aus Sammelbestellung: A600 und A1200 mit/ohne Festplatte und Monitor abzugeben. Faire Preise! R.Lelle, Lindelstr. 48, 6786 Lemberg-Salzwoog oder 06396-1555 (abends)

Infos über diverse Briefspiele bietet: Andrea Viehl, Hardtweg 16, 6301 Reiskirchen/Ettingshsn.

Amitech BBS 02924 2941! Amiga, PC, Atari und Archiemedes A3000/25/10 SMBX-Mailbox 640 MB! Network inside, 24h Zyxel online

Aus Sammelbestellung: A600 und A1200 mit/ohne Festplatte und Monitor abzugeben. Faire Preise! R.Lelle, Lindelstr. 48, 6786 Lemberg-Salzwoog oder 06396-1555 (abends)

Top Nebenverdienst bis zu 100 DM täglich, für jeden durchführbar. Infos gegen frankierten und adressierten Rückumschlag bei Matthias Sielaff, Franzstr. 15 a, 1000 Berlin 46.

Aus Sammelbestellung: A600 und A1200 mit/ohne Festplatte und Monitor abzugeben. Faire Preise! R.Lelle, Lindelstr. 48, 6786 Lemberg-Salzwoog oder 06396-1555 (abends)

Amiga-Basic: Wie speichert und lädt man Grafiken anhand von Disketten? Bitte helft mir !!! Daniel Wikart, Bahnhofstr. 6 b, CH-8864 Reichenburg

Aus Sammelbestellung: A600 und A1200 mit/ohne Festplatte und Monitor abzugeben. Faire Preise! R.Lelle, Lindelstr. 48, 6786 Lemberg-Salzwoog oder 06396-1555 (abends)

Verkaufe ASM-Hefte 1/89 - 6/93. Nur komplett. Teilweise ungelesen (Nachbest.) für zusammen 89 DM. Steffen Marx, A'viller Allee 9, 6110 Dieburg, Tel: 06071/5241.

Bis zu 100 DM täglich! Info gegen frank. Rückumschlag von Hendrik Böttcher, Ürzellerstr. 14, W-6497 Steinau-Ulmbach. Es lohnt sich!

Lukrativer Nebenjob bei geringem Zeitaufwand. Infos gegen Rückumschlag bei Benjamin Schütze, Richard-Wagner-Str. 11, 3000 Hannover 1.

Zuwenig Geld? Ich biete verschiedene Möglichkeiten, um nebenbei viel Geld zu verdienen. Info gg. 2 DM Rückporto bei: Mike Achatz, Adalbert-Stifter-Str. 30, W-8370 Regen. Ab 1. Juli PLZ= 94209 Regen!!!

PD-Soft Club C64 sucht noch Mitglieder. Guenter Riedel, Im Winkel 4 a, 9431 Oberelbert.

Markt

Junges Produktionsteam sucht für PC und Amiga dringend Hobbyprogrammierer und -Grafiker zur Entwicklung von Spielen! J.Benne, Krekelerweg 13, 4300 Essen 14!!

"Mehr verdienen - besser leben" Wie Sie vom Küchentisch aus viel Geld verdienen sagt ihnen gegen 2,- Rückporto Martin Feldmann, Grünbergerstr. 29, 6944 Hemsbach.

Tausch

Amiga + SNES Suche Tauschpartner. Habe das neueste und suche es. (Auch Sekas, Demos etc.) evtl. auch Anfänger. Dial fast: 0424/22041.

Super-NES: Tausche neuen Adapter AD 29 gegen 1 gutes gebrauchtes Modul; evtl. auch Verkauf. Tel: 02131/101869.

PC PC PC! Suche PC/PD Kontakte! Schreibt an: Peter Milton, Andria Kocic 5, 57000 ZADAR, KROATIEN. Anfänger sind auch willkommen!!

Amiga + SNES Suche Tauschpartner. Habe das neueste und suche es. (Auch Sekas, Demos etc.) evtl. auch Anfänger. Dial fast: 0424/22041.

Hi ST-Freaks! Wer möchte mit mir Spiele tauschen? (Org. + PD) Habe ca. 800 Disks. Schickt Eure Listen an Karsten Rotzoll, Mansfeldstr. 11, 4000 Düsseldorf 12. CU L8ER

Suche zuverlässigen Tauschpartner. Angebote an Michael Scherzer, Finkenweg 18, 8439 Postbauer/Heng. Tel: 09188/1381. Nur PC!!!! Nur PC!!! Nur PC!!!

Amiga + SNES Suche Tauschpartner. Habe das neueste und suche es. (Auch Sekas, Demos etc.) evtl. auch Anfänger. Dial fast: 0424/22041.

Tausche Neo Geo + 2 Spiele gegen SNES + 33 Sp. / Mega Drive + 30 Sp. / Sega Master + 60 Sp. / NES + 50 Sp. / GB + 50 Sp. / GG + 50 SP. Tel: 04521/71497 ab 17 Uhr * VHB * Nur ernste Angebote ** Tausch.

Tausche Terminator 2029, Comanche, Wizardy 7, Special Forces, Aces, Red Baron, Indy 4, F15 III, Task Force, Siege, Alone in the Dark, EOB2, Sherlock Holmes, Kings Quest 6, BlackGold, Space Max, A-Train, HL14-18, WC II, Monkey 2, Tel: 0911/5818543 ab 16 Uhr,

Super-NES: Tausche neuen Adapter AD 29, gegen 1 gutes gebrauchtes Modul; eventuell auch Verkauf. Tel: 02131/101869.

Amiga + SNES Suche Tauschpartner. Habe das neueste und suche es. (Auch Sekas, Demos etc.) evtl. auch Anfänger. Dial fast: 0424/22041.

Tausche Wing Commander I + II, X-Wing, F15 II, Epic, Wolfpack, dt. Anl., Polulous 2, Dune 2, Indy 3 + 4, Mad TV kompl. in dt., gegen Atac, Noca 9, Secret Weapens of Luftwaffe, Aces of Pacific, Sven Fritz, Tel: 09371/69856 ab 18 Uhr.

Amiga + SNES Suche Tauschpartner. Habe das neueste und suche es. (Auch Sekas, Demos etc.) evtl. auch Anfänger. Dial fast: 0424/22041.

Amiga + SNES Suche Tauschpartner. Habe das neueste und suche es. (Auch Sekas, Demos etc.) evtl. auch Anfänger. Dial fast: 0424/22041.

Clubs

Computer-Club 2000. Der neue Club für Deutschland!!! Informationen unter: Computer-Club 2000, Postfach 1244, 6780 Pirmasens.

Bitte benutzen Sie für Ihre Annonce die Kleinanzeigen-karte am Heftende!

Gewerbliche Kleinanzeigen

Gewerbliche Kleinanzeigen

* * * * * * * * * * * *

TOPSOFT GbR
IHR SOFTWARE PARTNER
für folgende Rechner und Videosysteme

AMIGA – C64/128 – ATARI ST
MS-DOS – SCHNEIDER CPC
SEGA MASTER SYSTEM II – NES –
SEGA MEGA DRIVE – ATARI LYNX
GAME GEAR – CDTV – GAMEBOY
SUPER NINTENDO – CD-ROM

SUPER PUBLIC DOMAIN
für AMIGA – MS-DOS – C64/128

Leerdisketten 3,5" & 5,25"
Lösungshilfen in deutsch

GRATISLISTE SOFORT ANFORDERN
Bitte Computertyp angeben!

Firma T O P S O F T GbR
POSTFACH 4
8133 FELDAFING
Telefon 0 81 57-34 28 – Fax 44 08

* * * * * * * * * * * *

Wonderland

Tel. 09 11 / 83 69 74
Fax 09 11 / 83 69 61

Computerspiele:	Amiga	PC
Abandoned Places 2	62.-	81.-
Airbus A 320 Amerika	87.-	87.-
Battle Isle Datadisk 2	43.-	-
Combat Air Patrol	62.-	-
Cyber Race	-	81.-
Desert Strike	56.-	-
Dunez Battle for Arrakis	58.-	-
Eishockey Manager	81.-	81.-
Hired Guns	65.-	81.-
Space Hulk	79.-	87.-
St. Thomas	69.-	81.-
Strike Commander	-	87.-
Strike Commander Speech Pack	-	38.-
The Legacy	-	87.-
Walker	62.-	-
Whales Voyage	65.-	81.-
Oki Leserdrucker OL 400 E		1099.-
GVP G-Force 030/25/0/1		999.-
GVP G-Force 030/25/25/		1099.-
GVP G-Force 030/40/40/4		1499.-

Preisirrtum, Druckfehler, Liefermöglichkeiten vorbehalten!
Versand zuzügl. 8.50 DM!
Kein Laden! Nur Versand- aber Abholungmöglich.
Alexander Krüger Altenfurter Str. 65
8500 Nürnberg 50

Neu: GERMAN SOCCER MANAGER

für PC unter Windows

Das Managerspiel der deutschen Fußballbundesliga für 1-3 Spieler PC oder Amiga: DM 59,– (incl. NN)

Stefan Schwarz Software
Schubertstr. 8
7102 Lehrensteinsfeld
☎ 07134/20739, ab 18 Uhr

GUARANA

Morgens müde, alles ist so anstrengend, der Streß, Kaffeejunkie, keine Zeit...

GUARANA hilft! Kostenlose Infos anfordern bei:

WOLTER-Versand,
Am Buchenwald 12,
5067 Kürten,
Tel. 02268/3270

–VIDEOGAMES–

Tel/Fax:
02307/61532

Public Domain & Shareware für MS-DOS

Fordern Sie unsere Katalogdisk gg. 3,– DM in Briefmarken schriftlich an:

PD & SW Versand
Stroot & Deniz
Kirchdorferstr. 164
2102 Hamburg 93
Tel./Fax 0 40 / 7 54 43 52

Secondhand-Soft-World

SSW

"Ihr Amiga-Spezialist"

An- u. Verkauf von Hard- und Software
ca. 1200 gängige Titel auf Lager
Supersoftware zu Superpreisen
Preisliste gegen 1.- DM Rückporto
Wir freuen uns auf Ihren Anruf

W. Kraus & R. Geier GdbR
Kraiberg 45
8074 Gaimersheim
Tel.: 08458 / 2733
Btx : secondhand soft-world#



Spiele-Versand
Bernd Brachtendorf
Postfach 1107
5444 Polch
Nintendo
Super NES

Mario Kart	87,-
Wrestlemania Challenge	119,-
Super Star Wars	121,-
Gods	127,-
Spider Man & X-Men	109,-
Darius Twin	105,-
Bart's Nightmare	111,-
Lemmings	109,-
Turtles 4	109,-
Addams Family	117,-
Populous	109,-

☎ 02654-2694

C-64 Public-Domain Software

Riesenauswahl
Katalog gratis

PD-Versand
A.P. Maassen
Am Lindenplatz 17
W-4040 Neuss

Musik & Software – wunderbar!
Der zHO hat alles da !!!
Software, Hardware, NES, SNES, Gameboy, MegaDrive, GameGear, Musik
Ihr Partner für Musik & Software

zHO Versand
Rotkreuzstr. 5
85354 Freising
(bis 30.6.93. – PLZ: 8050)
Sofort kostenlosen Katalog anfordern!



PREISE: ✓
SERVICE: ✓
AUSWAHL: ✓

Fordern Sie noch heute unsere Softwareliste an

FANTASY
Softwareversand
☎ 04221/82225
2870 Delmenhorst Haarlemer Str. 1

Programmierer

die ihre Programme in Zukunft auf CD-ROM herausbringen möchten, aufgepaßt!

Originalkompositionen für Ihr Spiel

- High-End Computermusikstudio in CD-Qualität
- GEMA-FREIE!!! Originalkompositionen
- Programmieraufwand für Musiksequenzen entfällt
- Digitaler Supersound ohne Beanspruchung der CPU
- günstiger als Sie denken
- Spielfilmartige Vertonung passend zur Spielsituation
- Geräusche und Sprachverfremdung
- Verschiedene Stilrichtungen (Jazz, Techno, Pop, Rock, Volksmusik u.s.w.)

DIGITAL studio

Studio für Computergestützte Nachvertonung
z. Hd. A. Kühne
Knud-Rasmussen-Straße 76 · 2400 Lübeck 1
oder 23566 Lübeck · Telefon 0451/62 21 03
Hot-Line Montag – Freitag 16 – 18 Uhr
Demo-MC gegen DM 10,– telefonisch anfordern!!!

Gewerbliche Kleinanzeigen

Spiele-Vermietung für
AMIGA, PC, SNES, SEGA-MEGA-DRIVE.
Auf Anfrage Tausch sowie Verkauf (neu u. gebr.)

– Kein Versand –

GRAF-SW
Humboldtstr. 2
8900 Augsburg
(beim grünen Kranz)
Tel.: 719563

Alle Spiele in deutsch oder mit deutscher Anl.

AMIGA-Spiele Angebot :

Spiel	Preis
Abandoned Places	63.90
Airbus A320 AMERICA	87.90
ATAC	69.90
B17 Flying Fortress	69.90
Chuck Rock II	51.90
Combat Air Patrol	63.90
Dune II	57.90
Eishockey Manager	75.90
Flies - Attack on earth	69.90
Gunship 2000	69.90
Hannibal	63.90
Hired Guns	63.90
Human race - Humans II	69.90
Jonathan	82.90
Liberation - Captive II	57.90
Lemmings II	63.90
Project terra	63.90
Penthouse hot numbers	39.90
Reach for the skies	57.90
Space Hulk	76.90
Transarctica	57.90
Whales voyage	63.90

...usw dies ist nur ein Auszug unseres Angebotes,fordert unsere Gesamtliste auch mit Anwendersoft- und Hardware (AMIGA+PC),sowie Konsolenspiele . Versandkosten : Vorkasse 6DM,NN 8DM +Zahlkartengebühr.Bei Drucklegung noch nicht alle Spiele lieferbar,Vorbestellung möglich !!Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

MH-Versand Postfach 11 13
7564 Forbach(ab 1.7. 76594)

Spiele-Versand
Bernd Brachtendorf
Postfach 1107
5444 Polch Nintendo

GAME BOY

Spiel	Preis
Alien 3	117,-
BC Kid	75,-
Crash Dummies	57,-
Speedball 2	63,-
Duck Tales	59,-
Ghostbusters 2	69,-
Glücksrad	59,-
Home Alone 2	61,-
Hook	75,-
Mario + Yoshi	55,-
Solar Striker	49,-
Super Mario 2	65,-
Pinball	47,-
Gargoyle`s Quest	49,-

☎ **02654-2694**

STRATEGIE-SPIEL HISTORIE 1390:
Wollten Sie schon immer einmal ein Reich des Mittelalters an den Klippen der Geschichte vorbei gegen viele andere Herrscher aus halb Europa steuern? Mit diesem anspruchsvollen Fernspiel ist es nun möglich!
Info von: DECOS
Pf 100638
6000 Frankfurt 1

SOFTWARE HARDWARE ZUBEHÖR
... immer etwas preiswerter!
Schnell – Superauswahl – Topaktuell

C64 AMIGA IBM/PC ATARI CDTV SEGA NINTENDO LYNX C64/128 PD

Fordern Sie noch heute Ihr spezielles **KUNDENMAGAZIN** kostenlos und unverbindlich an! Wir liefern sofort!

DATA HOUSE
Inh. Kai-Uwe Dittrich
Husumer Str. 13
3502 Vellmar
HOTLINE 05 61 / 82 51 10
oder 82 48 46

Computerspiele · Telespiele
Handhelds · Zubehör · Joysticks

MAGIC
COMPUTERSPIELE

Breitenfeldstr. 46 · 8540 Schwabach 7
Tel.: 09 11 / 64 02 41 · Fax 09 11 / 64 78 95

Versandbestellung 24 Std.

Versand auf Rechnung
Erstlierung per Nachnahme.
Lieferung portofrei.

Lieferung meist innerhalb
24 Stunden!!!

Sofort kostenlose Preisliste anfordern.
Bitte Computertyp angeben.

P.S. Preisgünstige Spiele gibts bei uns immer!!!

C-64
43-Spiele-Pack für 10,–

Wir bieten auf 6 Diskseiten 43 ausgesuchte C-64-PD-Spiele (aus allen Bereichen: Action, Arcade, Strategie, Wirtschaftssimulation) für nur **10,– DM** (Vorkasse: keine Versandkosten!; Nachnahme: + 7,50) »Desweiteren bieten wir ein Anwenderpack u. ein Lernpack für je **10,– DM** ...
Fodern Sie auch unseren **kostenlosen** PD-Gesamt-Katalog '93 an. Er umfaßt 1.150 Disknr. (>11.000 Programme!) für C-64 und teilw. C-128 – ein Muß für jeden Computerfan!« Eine Disknr. kostet bei uns übrigens nur zw. 1,30 DM und 1,65 DM!

Stonysoft
Beethovenstr. 1
W-8943 Babenhausen
– 0 83 33 / 12 75 –



Wir führen Spiele und Zubehör für

- **AMIGA**
- **PC**
- **Atari ST**
- **C64**
- **Macintosh**
- **CD-ROM**

News Software GmbH
Telefon 0211/6790925 o. 0211/676201
Telefax 0211/671544
Bitte nur Händleranfragen!

IMMER DIE NEUSTEN SPIELE, HARDWARE, HARDWARE-Zusätze und NEUSTE INNOVATION für alle Systeme von

NEUSTE SOFTWARE für die Computersysteme - COMMODORE AMIGA und PC / IBM MS-DOS.
aus allen Bereichen wie : SPIELE, PD, FREEWARE, SHAREWARE, DEMOS UND KOMM. ANWENDER.
(PC) ODER KATALOG-DISK (AMIGA)
GEGEN 2.- DM IN BRIEFMARKEN

– NEWS –

MEGADRIVE 2 (JP) 799.– sFr.
(MEGADRIVE & MEGA CD-ROM IN 1)
STREETFIGHTER 2 COMICS (JP) 6.– sFr.
STREETFIGHTER 2 T-SHIRTS 18.– sFr.
(TOP ! 1A Qualität ! CHARACTER MIT SF2 LOGO)
STREETFIGHTER 2 CDs 69.– sFr.
(Limmitiert ARCADE, IMAGE, ANIMATION SOUNDTRACK)
STREETFIGHTER 2 CHAMPION EDITION a.A.
(über 4 VERSIONEN erhältlich - Nur für Wahnsinnigen !)
SPIELE SUPER NINTENDO JEDES zwischen 89.– bis 119.– sFr.
ALIEN 3, CONGOS CAPER, TAZMANIA, SUPER TURRICAN, FINAL FIGHT 2, SUPERMAN, DRACULA, WWF ROYAL RUMBLE UND ANDERE. SCHON ab 49.– sFr.

SPIELE MEGADRIVE & MEGA CD (JP/US) 69.– bis 119.– sFr.
SUPER SONIC CD (a.A.), TERMINATOR (CD) FINAL FIGHT (CD), DARK WIZARD (CD) MAD DOG McCREE (CD), DRACULA (CD) POWER CHALLENGE GOLF, SHINOBI 3, SUMMER CHALLENGE, TECMO WORLD CUP, UND ANDERE. SCHON AB 29.– sFr.

VERLANGEN SIE UNSERE GRATIS-LISTE. AUCH GAMEBOY & GAMEGEAR.

COIN-UP VIDEOGAMES
HARDERSTRASSE 9
CH-3800 INTERLAKEN
SCHWEIZ
TEL : (0041) - 036 - 22 08 72
Händleranfragen erwünscht !



"Ihre PC Profis"
An- u. Verkauf von neuer u. gebrauchter Original Hard- u. Software
Wir können (fast) alles besorgen
Brandaktuell zu vernünftigen Preisen
Wir freuen uns auf Ihren Anruf
Preisliste gratis (1DM Rückporto)

C. Glöckl & H. Schmidl GdbR
Ganghoferstr. 21
W-8071 Hepberg
Tel.: 08456 / 2199

Software-Center-Kiel
Traumpreise für Top-Spiele
Immer die neuesten Programme aller namhaften Hersteller unbedingt Gratiskatalog anfordern!
KSK, Mittelstr. 17
2300 Kiel 1
Tel. 04 31 – 55 56 03
Fax 04 31 – 55 56 04
auch führend in PD + Shareware
Fordern Sie die Gratisdiskette an.

Sie suchen Software zum Superpreis?
Wir haben sie. PD-Software für den C64, C128 + CPM.
Gut, schnell, preiswert!
Gleich den Gesamtkatalog anfordern!
Bei CVS, PF 44
O-1240 Fürstenwalde

CD ROM

Immer die neuesten Scheiben aus Europa und USA zu Superpreisen lieferbar.

Sofort kostenlose Preisliste A93 anfordern.

Datentechnik Noest
Pf. 5824 - 4400 Münster

C-L-U-B-S

Für alle vereinsamten, kontaktarmen User ist hier unser Clubverzeichnis. Wer seinen Club eintragen lassen möchte, muß uns lediglich einen Brief mit den notwendigen Angaben und seiner Unterschrift schicken. PLK-'Adressen' werden allerdings nicht anerkannt, und Gewähr für die Richtigkeit der gemachten Angaben könnt Ihr von uns auch nicht fordern! Übrigens sollte Euer Club mindestens zehn aktive Mitglieder aufweisen können. Wo kämen wir denn hin? Also, Panchos, setzt Euch an den Tisch und nehmt einen Wisch!

ASM, CLUBS, Postfach 870, 3440 Eschwege

Name: RTS Programmer Club
Anschrift: Thomas Helbing, Hagenstraße 6, 90530 Wendelstein
Systeme: alle PCs und Atari STs
Bedingungen: keine Beiträge, nach Möglichkeit Programmierer oder solche, die es werden wollen.
Mitglieder: 20-25 aktive
Leistungen: Clubmag. und -diskette (kostenl.), Programmierkurse, Tips, Listings, Utilities, Bibliotheken, Kleinanzeigen, Erfahrungsaustausch, Hilfestellungen, gemeinsame Programmprojekte (Infos gegen Rückporto)
Besonderheiten: Schwerpunkt Programmierung

Name: Videocom
Anschrift: Vitali Thomas, Reiterweg 3, 82031 Grünwald
Bedingungen: monatlich 6 DM (3 DM Post), Österreich 50 öS (Scheine! im Umschlag); 4,20 DM Post
Mitglieder: 11
Leistungen: Clubcard, zweimtl. Clubmag., Sonderhefte, mtl. Tricksheft, Flohmarkt, Preisausschreiben, Spielehotline, Kleinanzeigen, Moduleverleih, Hotline, evt. Poster halbjährig, spielbare Demos für PC, Wettbewerbe, Umfragen etc.

Name: The Lighthorsemen
Anschrift: Oliver Knagge, Visbekerstr. 2, 49685 Schneiderkrug
Bedingungen: mind. 13 Jahre alt, 20 DM jährlich
Systeme: A500, A600, A1200, PC
Mitglieder: 13 (noch!)
Leistungen: Magazin, Tips und Tricks, Geburtstagsüberraschung, Flohmarkt, Treffen, (keine Feten!)

Name: Mega-Club
Anschrift: Michael Kissel, Schützenstraße 24, 57610 Altenkirchen
System: Mega-Drive
Bedingungen: 30 DM Aufnahme, 20 DM jährlich
Mitglieder: 10
Leistungen: Tips und Tricks in monatlichem Magazin, Infoblatt über Aufgaben unseres Clubs, Geburtstagsüberraschungen, Jahresalbum und Kontaktherstellung

---

Name: APC (Amiga PC)
Anschrift: Alexander Niewels, APC, Arminiusstraße 3a, 33175 Bad Lippspringe
Systeme: Amiga 500, PC
Bedingungen: Aufnahme 3 DM, mtl. 5 DM
Leistungen: mtl. Clubzeitung je nach System, Jahrestreffen, Geburtstagsüberraschung, hohe Prämien, Hard- und Software-Service

---

Name: No Crack
Anschrift: Tofalo Giacomo, Neuchlenstr. 26B, CH-9202 Gossau
System: Amiga
Bedingungen: 35 Fr im Jahr
Mitglieder: 35
Leistungen: mtl. Clubdisk, Mailing, Demo- und Public-Domain-Pool u.v.m.

Name: Computer-Club 2000
Anschrift: Postfach 1244, 66922 Pirmasens
Systeme: PC und Amiga
Bedingungen: mtl. 5 DM
Leistungen: 2mtl. Mag., Rabatte bei Hard- u. Software, Hilfe bei Problemen etc.

Name: Internationaler LYNX-Club
Adressen: Deutschland: Hans-Jörg Sebastian, Siegfriedstraße 3, 61389 Schmitten 3;
Niederlande: Leon Stor, Vanenburg 2, Ugcmelen, Apeldorn;
Österreich: Ernst Fürthaller, Hafnerstraße 6, A-7020 Linz;
Schweiz: Swiss-LYNX-Info-Club, Eugen Rodel, Sängeliweg 45, CH-4900 Langenthal; Kontakte zu weiteren Ländern und LYNX-Clubs gesucht!!!
System: Atari Lynx!!!
Bedingungen: Anmeldegebühr 5 DM
Leistungen: kostenlose Informationen zum Club (nur gegen frankierten, adressierten Rückumschlag!), internationaler Informationsaustausch, Clubmagazin (Informationen, Spiele-Test, Kleinanzeigen, Hot-News, Beschreibungen...), Pool (Informationen über mehr als 100 fertige oder geplante Module – auch von 17 Fremdanbietern, Tips, Paßwörter und Karten zu den Spielen, Mitgliederinformationen, Highscore-Liste...), Modul-Verleih, günstige Bezugsmöglichkeiten für alle Module und Zubehör, Modul-Börse (2nd-Hand-Modul-Handel unter Mitgliedern), Kontakte zu anderen LYNX-Spielern (Comlynx-Freunde), gute Kontakte zu ATARI (aktuelle Informationen), Treffen und Turniere (geplant)

Name: Amiga Kreativ Club (AKC), Programmierer Club Amiga (PCA)
Anschrift: AKC+PCA Info, c/o Diethegen Sum, W.-Steinacherstraße 3, 77790 Steinach
Systeme: alle Amigas (vom A4000 bis A500)
Bedingungen: jährlich 65 DM für beide Clubs
Mitglieder: 37
Leistungen: regionale Clubtreffen und PD-Copy-Parties, PD-Pool, vierteljährliches Clubmag., Hotline, eigene PD-Serie, Programmier-Projekte, vergünstigter Einkauf von Hard- und Software, Preisausschreiben, Club-Mailbox (geplant), Kurse für C, Assembler und andere Sprachen, Erfahrungsaustausch zwischen einzelnen Amigos u.s.w., weitere Informationen gegen 2 DM in Briefmarken. Anfragen von Firmen und anderen Clubs zwecks Zusammenarbeit erwünscht!

Name: IAUC (Internationaler Amiga User Club)
Anschrift: Thomas Linecker, Hohnhart 78, A-5251 Höhnhart
Systeme: Amiga 500, (speziell) Amiga 600
Bedingungen: Alter mind. 12 Jahre, Besitz eines Amiga 500 oder Amiga 600, Aufnahme 15 DM (100 öS), jährlich 10 DM (70 öS)
Leistungen: Tips, Tricks, Regeln, Club-Infos, Soft-Tausch, Sammelbestellungen, Anfängerhilfe, Kontakte, Verleih von Soft, eventuell Komplettlösungen. Suche aktive Clubber, die den Club mitschmeißen.

Name: MechKrieger-Club Coburg
Anschrift: Marco Kob, Robert-Koch-Straße 32, 96450 Coburg, Tel.: 09561/33757;
Anschrift des 1. Vorsitzenden: Elvis Görbert, Adamiestr. 5, Tel.: 09561/32443
Systeme: Amiga 500/1200, Sega, SNES, GameBoy, C-64
Bedingungen: 3 DM mtl.; neue Mitglieder 1,50 DM
Mitglieder: 10
Leistungen: Preisvergünstigungen bei Bestellungen, Bestellungsannahme per Telefon, Geburtstagsüberraschungen, Spielhilfen, Tips und Tricks, Mitgliedskarte, Katalog für Bestellungen, Clubzeitschrift, auf Nachfrage ein Söldnerabzeichen der Einheit. Wir machen natürlich auch Brettspiele (BattleTech, GeoTech, AstroTech, CityTech). Auch andere Spiele. Computerspiel-Verleih, Infos, Beratung

---

Wo ist...

... denn unsere Clubadresse? Wenn das Eure Frage ist, dann müssen wir daraufhinweisen, daß Ihr rechtzeitig gewarnt worden seid. Ab. 01.07. gibt's neue Postleitzahlen, und die aufgeführten Clubs sind alle, die uns rechtzeitig eine neue Adresse zukommen ließen. Macht nichts: Schreibt uns einfach jetzt, und in zwei Monaten seid Ihr wieder dabei. Unsere Anschrift lautet ab 01.07.: ASM, CLUBS, Postfach 1870, 37258 Eschwege

Harald Evers schreibt exklusiv für die ASM:

Von Monitoren, Mäusen & Ministern...

Einen ungewöhnlichen Lokaltermin gab es kürzlich in Bonn, jener schönen Stadt am Rhein, in der sich das Schild "CD" an ungewöhnlich vielen Autos befindet. Richtig – hier sind Diplomaten unterwegs, Politiker, Parlamentarier und Minister. In Scharen durcheilen sie die Stadt, von einer Tagung zu anderen, von dieser Konferenz zur nächsten.

Der richtige Boden also, um Öffentlichkeitsarbeit zu leisten – wiewohl es auch schwierig erscheinen mag, eine größere Menge jener CD-dekorierten Autos zur gleichen Zeit in Richtung des Steigenberger Hotels Venusberg zu lenken. Indes – es gelang. Geladen hatten die **MicroProse GmbH Deutschland** in Zusammenarbeit mit der **DGFF**, der **Deutschen Gesellschaft zur Förderung der Freizeitwissenschaften**. Ein "Parlamentarischer Abend" stand auf dem Programm – ein Versuch, Informations- und Aufklärungsarbeit in Sachen Video & Computerspiele zu leisten. Die DGFF ist eine renommierte Vereinigung von Soziologen, Pädagogen und Volkswirtschaftlern unter Leitung von Prof. Dr. R. Korte und der Geschäftsführung des MdB Dr. A. Herkenrath. Man hatte sich der speziellen Fragen angenommen, die unsere aufsteigende Videokultur mit sich bringt: Verdummen unsere Kinder vor den Monitoren, werden Gewaltpotentiale geweckt, findet soziale Vereinsamung statt oder aber: Ist das kommerzielle Spiele-Angebot vornehmlich schlecht – und damit bedenklich?

Es referierten Prof. Dr. Henning Haase von der Uni Frankfurt, Prof. Dr. Rainer Korte von der FH Dortmund, Uwe Fürstenberg von der MicroProse GmbH sowie auch der Kabarettist Jürgen Scheller. Anwesend waren an die 40 (!) Bonner Parlamentarier aus allen Bereichen. Und möglicherweise erlebten sie eine kleine Überraschung.

Prof. Dr. Haase nämlich, (*wohlgemerkt: ein unabhängiger Wissenschaftler von der Uni Frankfurt, und Kommunikationspsychologe*), bezog Stellung zu den gängigsten Vorurteilen der Gesellschaft gegen die Computer- und Video-Spiele-Kultur und trat den meisten davon entschieden entgegen:

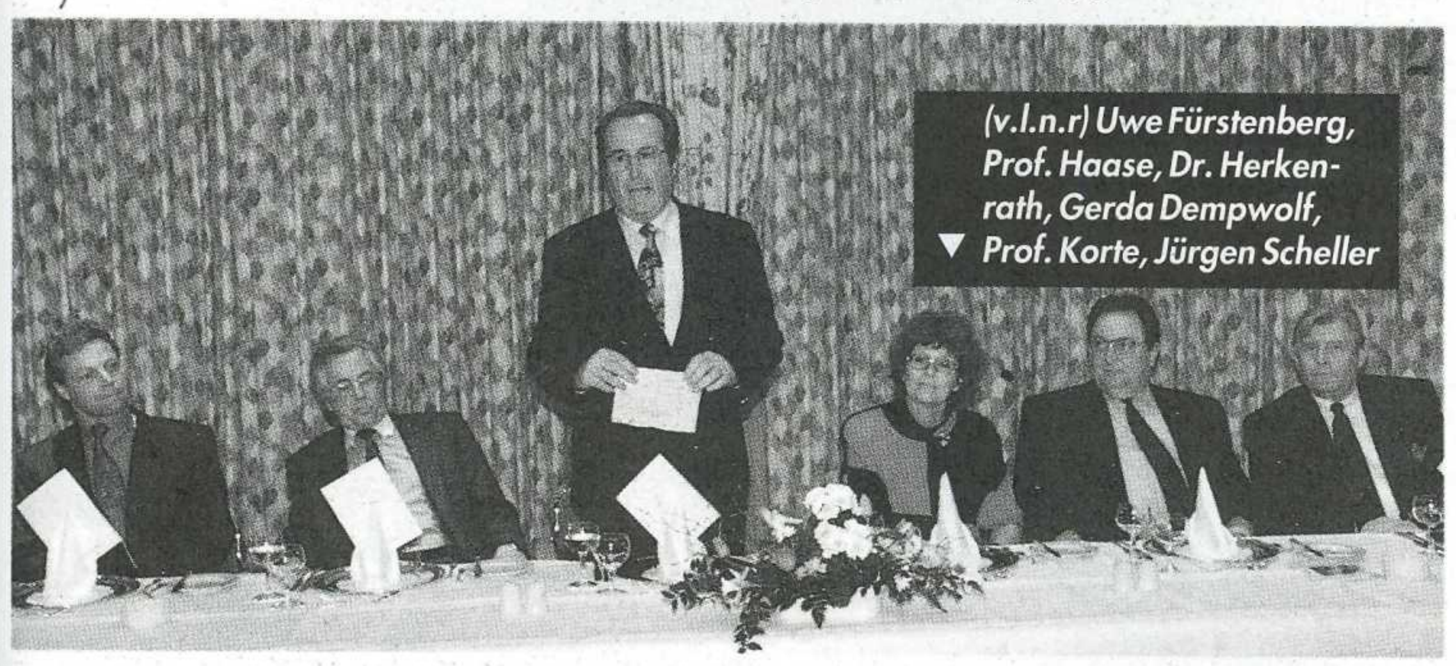
1. Einengung der persönlichen Interessen; 2. Soziale Vereinsamung; 3. Verhinderung der Kreativität; 4. Beeinträchtigung der kommunikatorischen Fertigkeiten; 5. suchtähnliche Steigerungsphänomene; 6. ideologische Indoktrination; 7. Steigerung der Aggressivität; 8. Beeinträchtigung körperlicher Fitneß.

Prof. Dr. Haase konnte für all diese Vorurteile keine stichhaltige Beweisführung sehen, bemängelte das vorgefertigte Menschenbild, das Video-Spiel-Fans auferlegt wird und sah sogar etliche Chancen, erzieherisch und psycho-sozial wünschenswerte Entwicklungen durch Videospiele zu unterstützen.

Professor Dr. Korte, der ebenfalls zu dem Themenkreis referierte, machte auf verschiedene Punkte aufmerksam, die trotz der unangemessenen, klischeehaften Urteile zu den echten Problemen zählen. Hauptsächlich die mangelnde Kommunikation untereinander, die während des Spielens auftritt, war in seinen Augen ein Rückschritt gegenüber den "echten", traditionellen Brett- oder Sportspielen. Er rief Eltern dazu auf, hier Verantwortung zu übernehmen, und für eine günstige, die Kommunikation fördernde Spiele-Auswahl zu sorgen. Auch mit den Kindern (*die dem Reiz der Spiele allzu leicht erliegen*) die Verantwortung gegenüber illegalen Raubkopien zu teilen, sei ein wichtiges Anliegen. Eine angemessene Kontrolle durch die Eltern über die Qualität und die Machart des Softwarebesitzes ihrer Kinder könnte einige der wichtigsten Probleme wesentlich entschärfen.

Dieser "Parlamentarische Abend" war gewiß ein Erfolg. Durch die fundierte, fachliche Aufarbeitung der Problemfragen, den entschiedenen Anspruch auf eine Korrektur der gängigen Vorurteile und das Argument, daß es sogar Perspektiven für einen wünschenswerten, erzieherischen Aspekt gibt, dürften – so steht zu hoffen – etliche Parlamentarier mit einem neuen Verständnis für Computer- und Videospiele nach Hause gegangen sein. Somit ist auch die Hoffnung berechtigt, daß aktuelle Fragen zu diesem Thema künftig in den politischen Foren angemessener behandelt werden. ■

Harald Evers



(v.l.n.r) Uwe Fürstenberg, Prof. Haase, Dr. Herkenrath, Gerda Dempwolf, ▼ Prof. Korte, Jürgen Scheller



▲ Small-Talk nach dem offiziellen Teil: Alison Fennah, PR Manager Microprose (rechts), und Gerda Dampwolf (Mitte)

☆ ☆ ☆ ASM 7/93 ☆ ☆ ☆

	Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
	Addams Family (SNES)	6/93	50	Action
	Adi 2 Anglais (PC)	5/93	124	Education
	Alien 3 (GB)	4/93	134	Konv.
	Aliens vs. Predator (SNES)	4/93	130	Action
	Alter Ego (PC)	6/93	58	Oldie
	Amazon (PC)	2/93	52	Adventure
	Ambermoon (AM)	5/93	94	Preview
	Another World (MD)	4/93	135	Konv.
	Arabian Nights (AM)	3/93	41	Preview
	Archer MacLeans Pool... (AM)	1/93	90	Sport
	Ariel the little Mermaid (MD)	4/93	131	Action
	Armour Geddon (PC)	4/93	99	Konv.
	Art of Fighting (NG)	2/93	135	Action
	Assassin (AM)	1/93	24	Action
	AV-8B Harrier Assault (PC)	1/93	108	Preview
	AV-8B Harrier Assault (PC)	2/93	110	Simulation
	Avenging Spirit (GB)	6/93	46	Action
	B 17 – Flying Fortress (AM)	6/93	102	Konv.
	Banana Prince (NES)	6/93	91	Action
	Barbie (GB)	5/93	40	Action
	Batman Returns (GG)	4/93	16	Action
	Batman Returns (MD)	4/93	17	Action
	Batman Returns (PC)	4/93	15	Adventure
	Battlechess 4000 (PC)	3/93	128	Simulation
	BC Kid (GB)	4/93	134	Konv.
	Best of the Best (SNES)	3/93	137	Konv.
	Best of the Best-Champ. (GB)	4/93	134	Konv.
	Bible Builder (PC)	5/93	125	Education
*	Bill's Tomato Game (AM)	1/93	18	Action
	Bio Hazard Battle (MD)	2/93	134	Action
	BlackJack für Windows (PC)	5/93	104	Strategie
	Blues Brothers (SNES)	6/93	52	Action
	Body Blows (AM)	6/93	40	Action
	Bomb Jack (GB)	1/93	134	Action
	Bomber Man '93 (EN)	3/93	132	Action
	Bunny Bricks (AM)	1/93	38	Action
	Buzz Aldrin's Race... (PC)	6/93	60	Adventure
*	Camaign (PC)	1/93	106	Simulation
*	Campaign (AM)	2/93	106	Konv.
*	Campaign (ST)	3/93	127	Konv.
	Captive (PC)	2/93	51	Konv.
*	Car & Driver (PC)	1/93	36	Action
	Chakan (MD)	4/93	127	Action
	Chester Cheetah (SNES)	4/93	129	Action
	Chuck Rock (SNES)	3/93	138	Konv.
*	Chuck Rock II (AM)	6/93	22	Action
*	Civilization (MAC)	5/93	107	Konv.
	Cobra Mission (PC)	2/93	58	Adventure
*	Comanche (PC)	1/93	6	Simulation
	Conquered Kingdom (PC)	2/93	103	Strategie
	Contraptions (PC)	3/93	25	Action
	Coolworld (AM/C64)	3/93	40	Action
	Crazy Cars III (PC)	3/93	39	Konv.
	Creatures (AM)	2/93	40	Action
	Creepers (PC)	5/93	102	Strategie
*	Curse of Enchantia (AM)	2/93	58	Konv.
	Cyber Space (PC)	4/93	50	Adventure
	Cyberrace (PC)	4/93	41	Preview
*	Cytron (AM)	1/93	40	Action
	D-Day (PC)	1/93	100	Strategie
	Dalek Attack (AM)	5/93	46	Action
*	Darkseed (AM)	5/93	57	Konv.
	Darkwing Duck (GB)	6/93	53	Action
	Das Imperium schl. zurück (GB)	4/93	132	Preview
	Daughter of Serpents (PC)	2/93	46	Adventure
	Day of the Tentacle (PC)	1/93	44	Preview
	Death Duel (MD)	1/93	130	Action
	Deluxe Trivial Pursuit (PC)	3/93	106	Strategie
*	Desert Strike (SNES)	1/93	134	Action
	Die Hard II (PC)	1/93	39	Konv.
	Diggers (AM)	3/93	105	Preview
	Dino City (SNES)	6/93	47	Action
	Dogfight (PC)	5/93	24	Preview
	Double Dragon III (PC)	1/93	39	Konv.
*	Dr. Franken (GB)	1/93	132	Action
	Dr. Franken (GB)	6/93	52	Action
	Dracula (AM)	5/93	96	Preview
	Dragon's Lair III (AM)	4/93	25	Action
	Dune II (PC)	1/93	96	Preview
*	Dune II (PC)	3/93	102	Strategie
	Dusk of the Gods (PC)	2/93	48	Adventure
	Dynatech (PC)	3/93	104	Strategie
	Ecco the Dolphin (MD)	3/93	133	Action
	Elf (PC)	3/93	39	Konv.
	Elisabeth I. (PC)	6/93	90	Preview
	Elvira II (C64)	2/93	57	Konv.
	Elysium (PC)	2/93	111	Simulation
	ENTITY (AM)	2/93	22	Preview
	Entity (AM)	5/93	43	Action
	Erben des Throns (AM)	4/93	102	Konv.
	Eric the Unready (PC)	4/93	46	Adventure
	Euro Soccer (PC)	4/93	93	Sport
*	F15 Strike Eagle III (PC)	2/93	104	Simulation
	Fatal Strokes (AM)	4/93	22	Action
	Final Fantasy Mystic Q. (SNES)	1/93	127	Action
	Fire Force (AM)	2/93	39	Action
	First Samurai (PC)	1/93	39	Konv.
	Flies – Attack on Earth (PC)	3/93	44	Preview
	Flintstones: King Rock... (GB)	6/93	44	Action
	Fly Harder (AM)	1/93	22	Preview
	Formula One Grand Prix (PC)	1/93	108	Preview
*	Formula One Grand Prix (PC)	2/93	92	Konv.
	Frankenstein (AM)	1/93	22	Preview
	Freddy Pharkas (PC)	4/93	55	Preview
	Front Page Sports (PC)	2/93	90	Sport
	Giana Sisters (C64)	4/93	91	Oldie
*	Goblins 2 (PC)	1/93	46	Adventure
*	Gods (SNES)	4/93	135	Konv.
	Godzilla (GB)	6/93	46	Action
	Grail Quest	6/93	61	Adventure
	Gravis Ultrasound (PC)	2/93	88	Hardware
	Gunship 2000 (AM)	1/93	110	Simulation
*	Hannibal (PC)	4/93	98	Strategie
	Harrier Jump Jet (PC)	1/93	104	Simulation
*	Hexuma (AM)	2/93	51	Konv.
	Hired Guns (AM)	4/93	52	Preview
	History Line 1914-1918 (PC)	1/93	98	Strategie
	Home Alone (MD)	6/93	51	Action
	Home Alone 2 (GB)	2/93	135	Action
	Humans (PC)	2/93	43	Konv.
*	INCA (PC)	2/93	6	Action
	Incredible Crash Dummies (GB)	6/93	53	Action
	Indiana Jones IV (AM)	4/93	54	Konv.
*	Indiana Jones IV (MAC)	4/93	54	Konv.
	Indy 4 – Action Game (AM)	2/93	42	Konv.
	Indy 4 – Action Game (PC)	2/93	42	Action
	Indy 4 – The Action Game (ST)	3/93	39	Konv.
	International Rugby Ch. (PC)	6/93	101	Preview
	Ishar II (PC)	5/93	93	Preview
	Jaki Crush (SNES)	4/93	128	Action
	James Bond (MD)	5/93	23	Preview
*	James Bond – The Duel (MD)	6/93	17	Action
	James Pond 3 (AM)	4/93	23	Preview
	Jennifer Capriati (MD)	2/93	132	Sport
*	Jimmy Connors (SNES)	2/93	132	Sport
	John Madden Football '93 (MD)	3/93	134	Sport
	John Madden Football'93 (SNES)	3/93	138	Konv.
	Jonathan (AM)	5/93	55	Adventure
	KGB (AM)	4/93	54	Konv.
	Kid Pix (PC)	4/93	114	Education
	Landstalker (MD)	3/93	131	Adventure
	Leeds United (AM)	3/93	106	Strategie
*	Legend of Kyrandia (AM)	2/93	58	Konv.
	Legend of Myra (PC)	6/93	44	Action
*	Lemmings (GB)	5/93	110	Konv.
*	Lemmings 2 (AM)	4/93	104	Strategie
	Lethal Weapon (AM)	3/93	24	Action
	Lethal Weapon (PC)	5/93	45	Konv.
	Lethal Weapon (SNES)	6/93	48	Konv.
	Lethal Weapon (ST)	3/93	24	Konv.
	Links CH.C.: Pinehurst (PC)	6/93	102	Simulation
*	Links Course Disk (PC)	3/93	101	Sport
*	Lionheart (AM)	3/93	22	Action
	Looney Tunes (GB)	1/93	132	Action
	Lords of Time (AM)	2/93	54	Adventure
*	Lost Secret o.t. Rainf. (PC)	4/93	48	Adventure
	Lotus Turbo Challenge (MD)	2/93	137	Konv.
	M.U.L.E. (C64/Atari 800)	5/93	106	Oldie
*	Magical Quest (SNES)	2/93	126	Action
	Maniac Mansion (AM)	1/93	60	Oldie
	Maniac Mansion (NES)	6/93	59	Konv.
	Mario is missing (PC)	3/93	116	Education
*	Mario Teaches Typing (PC)	6/93	104	Education
	Max (GB)	6/93	50	Action
*	Mega Lo Mania (MD)	4/93	135	Konv.
	Michael Jordan in Flight (PC)	4/93	92	Preview
*	Mick and Mack (MD)	4/93	126	Action
*	Might and Magic IV (PC)	1/93	42	Adventure
	Motörhead (AM)	2/93	24	Action
	Motörhead (ST)	2/93	43	Konv.
	Muhammad Ali (MD)	4/93	131	Action
	Murder o. t. Mississippi (C64)	3/93	97	Oldie
	N. Mansell's W.C. (AM 1200)	6/93	102	Konv.
	NCAA Basketball (SNES)	1/93	130	Sport
*	NFL Sports Talk '93 (MD)	1/93	128	Sport
	NHLPA Hockey '93 (SNES)	2/93	137	Konv.
	Nick Faldo's Ch. Golf (AM)	3/93	100	Sport
	Nick Faldo's Golf (C64)	4/93	93	Konv.
	Nicky Boom (ST)			
	Nigel Mansell World... (AM)	1/93	88	Sport
	No Greater Glory (AM)	4/93	102	Konv.
*	Out of this World (SNES)	3/93	138	Konv.
	Paint and Create	6/93	105	Education
*	Parasol Stars (GB)	6/93	51	Konv.
	Phalanx (SNES)	1/93	128	Action
	Piracy on t. High Seas (AM)	2/93	56	Adventure
*	Populous (GB)	6/93	100	Simulation
*	Populous II (PC)	3/93	105	Konv.
	Premier Manager (AM)	1/93	89	Preview
*	Putt-Putt joins... (PC)	5/93	91	Adventure
	Ragnarok (AM)	4/93	99	Konv.
	Ragnarok (PC)	4/93	99	Strategie
	Rampart (AM)	2/93	103	Konv.
	Rampart (GB)	6/93	48	Konv.
	Rampart (ST)	2/93	103	Konv.
	Reach for the Skies (PC)	1/93	110	Simulation
	Ringworld (PC)	4/93	18	Preview
*	Ringworld: Revenge of... (PC)	5/93	8	Adventure
	Risky Woods (PC)	4/93	40	Konv.
	Road Runner's (SNES)	2/93	127	Action
	Robin Hood (GB)	4/93	133	Action
	Robocop 3 (PC)	4/93	40	Konv.
	Rocket Knight Adventure (MD)	6/93	43	Preview
	Rolo to the Rescue (MD)	4/93	128	Action
	Sabre Team (AM)	1/93	93	Strategie
	Sensible Soccer V. 1.1 (AM)	1/93	88	Sport
	Shadow of the Comet (PC)	1/93	52	Preview
*	Shadow of the Comet (PC)	4/93	6	Adventure
	Shadow President (PC)	4/93	105	Strategie
	Shadoworlds (AM)	3/93	46	Adventure
	Shanghai II (SNES)	6/93	91	Konv.
*	Shinobi 2 – The Silent... (GG)	3/93	133	Action
	Sim Earth (PC)	2/93	106	Konv.
	Sink or Swim (AM)	1/93	38	Preview
	Skat '92 (PC)	6/93	87	Strategie
*	Skat 2010 für Windows (PC)	6/93	87	Strategie
	Sleepwalker (AM)	5/93	48	Action
	Sleepwalker (AM 1200)	6/93	48	Konv.
	Snapdragon (PC)	5/93	124	Education
	Soccer Kid (AM)	3/93	41	Preview
*	Sonic 2 The Hedgedog (SM)	2/93	125	Action
	Space Hulk (PC)	2/93	98	Preview
*	Space Quest V (PC)	5/93	52	Adventure
	Spaceword Ho! (PC)	4/93	103	Strategie
	Spider Man & X-Men (SNES)	4/93	130	Action
	Star Control II (PC)	3/93	42	Adventure
	Star Wars (GB)	3/93	16	Action
	Streets of Rage (GG)	4/93	135	Konv.
*	Streets of Rage 2 (MD)	3/93	136	Action
	Stunt Island (PC)	3/93	126	Simulation
*	Subtrade (AM)	5/93	132	Strategie
	Super Buster Bros. (SNES)	3/93	138	Konv.
	Super Cauldron (PC)	4/93	24	Action
	Super Double Dragon (SNES)	6/93	24	Action
*	Super Mario Land 2 (GB)	2/93	136	Action
	Super Star Wars (SNES)	4/93	125	Action
	Super Strike Gunner (SNES)	6/93	24	Action
	Super Swiv (SNES)	2/93	127	Action
	Super Turrican (NES)	2/93	137	Konv.
*	Superfrog (AM)	6/93	53	Action
	T2 – The Arcade Game (MD)	3/93	132	Action
	Tale Spin (MD)	4/93	127	Action
	Task Force 1942 (PC)	1/93	105	Simulation
	Tearaway Thomas (AM)	5/93	47	Action
	Tegel's Mercenaries (PC)	5/93	100	Strategie
*	The Ancient Art of War (PC)	1/93	99	Strategie
	The Chaos Engine (AM)	3/93	20	Action
*	The Complete Chess System (PC)	4/93	106	Simualtion
	The Cool Croc Twins (C64)	1/93	39	Konv.
	The Cool Croc Twins (C64)	4/93	40	Konv.
	The Game of Life (PC)	4/93	108	Simulation
*	The Greatest (AM)	5/93	113	Strategie
	The Hunt for Red October (SNES)	5/93	110	Strategie
	The Incredible Machine (PC)	3/93	107	Strategie
*	The Legacy (PC)	1/93	50	Adventure
	The Legend of Myra (PC)	2/93	102	Preview
	The Lost Kingdoms (PC)	5/93	95	Preview
	The Magic Candle III (PC)	3/93	47	Adventure
*	The Terminator 2029 (PC)	1/93	15	Action
*	Tiny Toon Adventures (MD)	5/93	42	Action
	Tiny Toon Adventures (NES)	1/93	134	Action
	Tiny Toon Adventures (SNES)	3/93	135	Action
	TMHT – The Hyperstone... (MD)	5/93	45	Konv.
*	Tony La-Russa Baseball II (PC)	6/93	101	Simulation
	Transarctica (AM)	6/93	91	Konv.
	Transarctica (PC)	4/93	96	Strategie
	Trip World (GB)	6/93	23	Action
	Tristan Pinball (PC)	5/93	114	Simulation
	Trivial Pursuit (SM)	2/93	137	Konv.
	Troddlers (AM)	1/93	20	Action
*	Trolls (AM)	3/93	22	Konv.
*	Trolls (PC)	3/93	23	Action
*	Ultima Underworld 2 (PC)	3/93	6	Adventure
*	Ultima VII – Part 2 (PC)	6/93	6	Adventure
	Uncharted Waters (MD)	3/93	134	Action
	Universal Soldier (GB)	6/93	52	Action
	Unlimited Advantures (PC)	6/93	130	Tools
	Valhalla (PC)	3/93	51	Adventure
	Veil of Darkness (PC)	3/93	50	Preview
*	Veil of Darkness (PC)	6/93	54	Adventure
	Video Master (AM)	2/93	89	Hardware
	Video Poker für Windows (PC)	5/93	104	Strategie
	Wacky Funsters (PC)	4/93	20	Action
	Waxworks (AM)	3/93	48	Konv.
	Wayne Gretzky Hockey 3 (PC)	1/93	86	Sport
	Ween (AM)	3/93	48	Konv.
*	Ween (ST)	4/93	54	Konv.
	Whale's Voyage (AM)	4/93	44	Adventure
	Whale's Voyage (PC)	1/93	48	Preview
	Wing Commander (AM)	4/93	108	Konv.
	Wing Commander (SNES)	2/93	134	Simulation
	Wolfen (AM)	5/93	123	Adventure
	Woody's World (AM)	6/93	42	Action
	Wordtris (PC)	4/93	102	Strategie
*	World of Illusion (MD)	1/93	131	Action
	WWF Super Wrestlemania (MD)	3/93	137	Konv.
	X-Wing (PC)	3/93	18	Preview
*	X-Wing (PC)	5/93	20	Action
	Xenobots (PC)	5/93	112	Simulation
*	Xenon II (GB)	1/93	134	Action
	Yah! (PC)	6/93	103	Action
	Zak McKracken	2/93	60	Oldie
	Zone 66 (PC)	6/93	103	Action
*	Zool (PC)	6/93	51	Konv.
	Zyconix (AM)	1/93	24	Action
	Zyconix (PC)	3/93	39	Konv.

Legende:

AL	=	Atari Lynx
AM	=	Amiga
Archi	=	Archimedes
EN	=	PC Engine
GB	=	Game Boy
GG	=	Game Gear
Konv.	=	Konvertierung
MD	=	Mega Drive
NG	=	Neo Geo
SF	=	Super Famicon/Super NES
SM	=	Sega Master System
SNES	=	SuperFamicon/SuperNES
ST	=	Atari ST

Interview mit Tim Chaney, dem Marketing Direktor von Virgin Europe

Quo vadis, Computerspiel

ASM: Glauben Sie, daß sich die Computer schneller entwickeln als die Erfahrungen der Programmierer?

Tim Chaney: Programmierer und Entwickler holen die Technik nicht ein, es sei denn, der Markt stagniert. Dies war einer der Gründe, warum der Commodore 64 und der Spectrum so gut ausgenutzt wurden, denn die Technik blieb damals an diesem Punkt zunächst stehen. Ich denke, daß der Konsolenboom noch etwa zwei Jahre anhält; was danach kommen wird, ist wesentlich größer als der heutige Konsolenmarkt. Wenn man sich 7th Guest anschaut, das mit Full-Motion-Video arbeitet, weiß man, daß die Zukunft viele innovative und aufregende Projekte bereithält.

ASM: Haben wir nicht einen Punkt erreicht, an dem man den Sinn der Computer in Frage stellt, wenn alles zu realistisch wird? Es ist eine Form von Unterhaltung und Flucht. Nichts bleibt der eigenen Vorstellung vorbehalten?

T.C.: Das liegt nur daran, daß wir für eine kleine Zielgruppe arbeiten. Ja, wir bieten Fluchtmöglichkeiten. Wenn man Programme erst auf CD-ROM ausliefert, erreichen wir auch eine breitere Zielgruppe. Es wird zu einem Teil des alltäglichen Lebens werden – so wie Fernsehen. Zur Zeit findet man Spielmaschinen zumeist in Schlafzimmern oder an anderen Orten, wo sie nicht der ganzen Familie zugänglich sind. Wir glauben, daß zukünftige Computer in dem Raum aufgestellt werden, wo sich alle treffen. Wir versuchen, uns nicht zu stark im Bereich Multimedia und Edutainment zu engagieren. Die Computer oder Programme geben dem Benutzer, was er möchte, ob es ein Spiel, ein Lernprogramm oder Musik ist. Das Wort Spiele kann sogar im abfälligen Sinne genutzt werden. Es wird so viele andere Bereiche geben, daß jeder dadurch angesprochen wird. Betrachtet man z.B. 7th Guest: Ist das etwa ein Spiel? Es ist mit Sicherheit unterhaltend. Sie müssen dort aktiv handeln, verschiedene Aufgaben und Puzzles lösen und auch Videoszenen beobachten. Man benötigt Intelligenz, um es zu spielen, aber keine Augen-Hand-Koordination. Spiele, die wir heute kennen, werden nur einen kleinen Teil des künftigen Marktes ausmachen. 1994 wird ein sehr hartes Jahr werden, der Marktanteil der Konsolen wird weiter ansteigen und jeder wird Produkte für das CD-ROM anbieten, das 3DO wird veröffentlicht, die Mac-CD soll auf den Markt kommen, und CD-ROM für die Konsolen werden von der Industrie angeboten werden.

Ich denke nicht, daß die verschiedenen Märkte ineinander verschmelzen werden. 1995 wird es einen Quantensprung bei der Hardware geben. Ich weiß noch nicht, welches System gewinnen wird, denn das wird stark davon abhängen, wo die Computer zu Hause aufgestellt werden. CD-ROMs werden zum Standard in jedem Rechner. Dann hat man das Spielzeug für das Kind im Mann.

ASM: Setzen Sie viel Vertrauen in das Philips CDI-System?

T.C.: Das System Zwei mit dem FMV-Chip (Full-Motion-Video) wird einiges an Verbesserungen bringen, doch die Philips-Maschinen sollen ja weiterhin aufwärtskompatibel sein. Das eigentliche Problem ist, daß die Philips-Software nicht besonders gut ist, aber ich denke, daß sie das inzwischen gemerkt haben und ändern werden. Die Tatsache, daß Guest mit weiteren Titeln auf dem CDI herauskommen wird, ist ein Schritt in die richtige Richtung. Bis jetzt wurde auf dem System immer nur mit Sprites gearbeitet. Guest wird das erste Spiel mit FMV sein, und ich denke, daß das sehr eindrucksvoll sein wird.

ASM: Es scheint ein großes Problem in der Industrie zu geben, da es für neue Programmierer nahezu unmöglich ist, dort herein zu kommen. Firmen benötigen Leute mit großer Erfahrung und engagieren daher Mitarbeiter, die bereits in diesem Geschäft tätig sind. Wenn man sich umschaut, hat es in den letzten zwei Jahren kaum neue Programmierer gegeben, die Software veröffentlicht haben. Zum Beispiel die Leute von Bullfrog oder die Bitmap-Brüder sind schon fast Veteranen. Sind Sie nicht besorgt, daß es in zwei Jahren einen Bedarf für neue Leuten gibt, diese aber nie eine Chance hatten, sich mit den neusten Geräten der Industrie vertraut zu machen? Ein Beispiel dafür sind die Konsolen und CDs. Niemand außerhalb der Industrie kann Programme für sie schreiben.

T.C.: Ich habe von Anfang an in der Industrie gearbeitet, zuerst mit US Gold, und ich kann mich daran erinnern, daß wir körbeweise Spiele von jungen Programmierern bekommen haben. Die meisten waren zwar nicht sehr gut, aber einige waren es wert, überarbeitet zu werden.

Ja, Sie haben einen interessanten Punkt angesprochen und ich muß zugeben, daß ich darüber noch nicht nachgedacht habe. Sie müssen aber auch zugeben, daß sich die Firmen im Cartridge-Markt engagieren müssen. Dieser unterscheidet sich jedoch völlig vom Computer-Markt. Die Risiken, die man auf sich nimmt, sind enorm. Man muß bereits vorher wissen, daß ein Spiel ein Hit werden wird. In Frankreich arbeiten einige junge Programmierer für uns – sie haben Another World geschrieben.

Aber Ihr Einwand ist durchaus berechtigt, wenn man sich neue Firmen wie TEAM 17 anschaut, an deren Produkten wir interessiert waren, die aber vor einem Jahr noch von Sega abgelehnt wurden, weil sie noch keinen kommerziellen Hit veröffentlicht hatten und außerhalb Englands nicht sehr bekannt waren. TEAM 17 ist vielleicht das beste Team im UK, aber ich wette, daß sie in Deutschland oder Frankreich nicht die Nummer Eins sind, und das muß natürlich auch berücksichtigt werden. Leute wie zum Beispiel Psygnosis, Sierra und Microprose haben an ihrem Ruf jahrelang gearbeitet, und die Spiele würden daher Hits werden. Trotzdem hat sich Bill's Tomato Game nicht besonders gut verkauft. In der Zukunft benötigen wir Künstler, Trickzeichner; Programmierer werden weniger gebraucht, denn die Programme werden graphisch anspruchsvoller werden. Wir müssen außerdem Verträge mit Profimusikern abschließen, die kommerzielle Soundtracks komponieren können. Es sind Leute aus Hollywood und Disney, die das Rennen machen werden. Guest zum Beispiel hat Grafiken, die etwa 3000 Disketten in Anspruch nehmen würden, jedoch nur 17 KB eigentlichen Programmcode.

ASM: Was erwarten Sie noch für 1993?

T.C.: Ich denke nicht, daß es dieses Jahr dramatische Veränderungen geben wird. Die Leute werden sich näher mit CDs beschäftigen. Auf der letzten Konferenz in Dublin war dieses Thema in aller Munde. Dort sprachen Commodore, CDI und Ian Hetherington von Psygnosis über CD-ROMs. Das SuperNES und das MegaDrive werden weiter um Marktanteile kämpfen, wobei die Sega-CD hilfreich sein wird; und sowohl der Amiga als auch der PC werden ihre Anteile halten können.

ASM: Können Sie sich vorstellen, daß sich das CD-ROM nicht durchsetzt oder daß es ein Standard-System geben wird?

T.C.: Beide Fragen kann ich verneinen. Es wird immer eine Vielzahl an Formaten geben; und auch wenn wir für einen kleinen Markt arbeiten, wird dieser stetig wachsen. Es gab bisher weder bei Computern noch bei Videokonsolen eine Standardmaschine, warum also sollte es eine Standard-CD geben. Unter Umständen wird es neun verschiedene CD-Maschinen geben.

ASM: Das KONIX-System?

T.C.: Hier sollten wir erst einmal abwarten und die Entwicklung im Auge behalten, aber es ist für junge Programmierer interessant, da es dort weder Einschränkungen noch Lizenzen geben wird; vorausgesetzt, wir werden es jemals sehen.

ASM: Vielen Dank, daß Sie Zeit für uns hatten.



▲ *Rudolf Stefen, der weithin bekannte Ex-Vorsitzende der BPS*

Der BPS-Report: Schutz vor Schmutz?

Obwohl die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPS) schon seit gut 40 Jahren ihrer Arbeit nachkommt, ist sie vielen Jugendlichen erst durch das Aufkommen des digitalen Freizeitvergnügens bekannt geworden. Für uns Grund genug, das Für und Wider ihrer Arbeit einmal unter die Lupe zu nehmen.

Die Meinungen zur BPS gehen weit auseinander. Die Gegner sprechen von "typisch deutscher Bevormundung" und würden lieber der Selbstreinigungskraft des Markts vertrauen, halten die Indizierungskommission gar für eine "verkalkte Altherrenriege". Die Fürsprecher berufen sich auf den Schutz der nachwachsenden teutonischen Jugend vor "sozialethischer Desorientierung". Beide wollen offenbar nur unser Bestes.

Die Rolle der BPS

Der Gesetzgeber hat vor vielen Jahrzehnten entschieden, daß man eben nicht allein auf den gesunden Menschenverstand vertrauen könne, und daher ein Gesetz zum Schutz der Jugend erlassen. Die Jugend sollte damit allgemein vor zweifelhaften Darstellung in den Medien geschützt werden, also all dem, was möglicherweise oder sicher verrohend auf den Nachwuchs wirkt. Die Vorgaben sind streng: Gewalt als vorrangiges Mittel zur Konfliktlösung, Selbstjustiz, Metzeln zum Selbstzweck, Verherrlichung von Krieg und NS-Ideologie, Rassenhaß oder Pornographie, sexuelle Gewalt gegen Frauen und Kinder, Erniedrigung von Frauen, etc. dürfen nicht verherrlichend dargestellt werden.

Doch die Erwähnung des Wortes "Nazi" allein gibt z.B. genausowenig Anlaß zur Indizierung wie die Abbildung einer nackten Frau im Titelbild des Computerspiels. Das betreffende Medium muß einen bestimmten inhaltlichen Zusammenhang vermitteln, der gegen die Richtlinien und Gesetze verstößt.

Als indizierungsfähige Medien gelten Ton- und Bildträger, Abbildungen und andere Darstellungen. Im Klartext: Videofilme (knapp 2300 indiziert), Bücher und Comics (etwa 120), Schallplatten, CDs und Musikkassetten (70), Laserdiscs (15) und diverse Beschlagnahmungen (200) aller Medien aus den Bereichen Gewaltdarstellungen und Pornographie.

Seit der Verbreitung von Computerspielen bieten ergo auch deren Inhalte und Spielabläufe eine potentielle Grundlage für die Darstellung von anstößigen Inhalten. Immerhin wechseln Jugendliche beim Computerspiel von einer passiven Rolle (Ansehen eines Kriegsfilms, Hören von Songtexten oder Lesen von dubiosen Schriften) in die aktive, können also selbst ins Geschehen eingreifen. Und wenn dann das Vergasen von Juden wie beim "KZ-Manager" mit Fanfaren oder jubilierenden Bildern belohnt wird, kann das auch nicht im Interesse des Staats sein, der sich den Jugend- und Familienschutz ins Grundgesetz geschrieben hat.

Wie wird indiziert?

Indiziert wird nicht von selbst, sondern nur auf Antrag der Jugendbehörden und Jugendämter. Privatpersonen können keinen Antrag stellen. Dem Antrag müssen eine ausführliche Begründung sowie das betreffende Medium selbst beiliegen. Ist die Jugendgefährung offensichtlich, entscheidet ein Dreiergremium aus dem BPS-Vorsitzenden und zwei Beisitzern über den Antrag. Es wird gründlich gelesen, eifrig diskutiert und im Fall eines Computerprogramms probegespielt.

Wird der Antrag nicht einstimmig angenommen, geht der Fall auf ein Zwölfergremium über. Neben dem BPS-Vorsitzenden prüfen dort noch drei Vertreter der Landesregierungen sowie acht Beisitzer aus Kunst-, Literatur-, Jugend- und Kirchenverbänden. Die Vorgehensweise ist die gleiche wie im Dreiergremium (Lesen, Reden, Prüfen), bloß genügt hier eine Zweidrittelmehrheit für die Indizierung. Der indizierte Titel wird sodann im Bundesanzeiger bekanntgemacht, was nach der Veröffentlichung ein Wettbewerbsverbot zur Folge hat (dazu später mehr).

Manchmal wird den Kollegen von der schreibenden Zunft vorgeworfen, sie würden die BPS erst auf entsprechende Programme aufmerksam machen. Ja, genaugenommen würden die Spielemagazine mit dazu beitragen, wenn ein Programm indiziert wird.

Die Rolle der Zeitschriften

Mit wachsender Popularität der Computerspiele (Veteranen erinnern sich an die Jahre 1986-1988) landeten auch zahlreiche Programme auf dem ASM-Tisch, bei deren kriegerischem oder gewaltverherrlichendem Gameplay sich mancher Redakteur fragte, wie er denn das Programm zu bewerten habe. Es wurde hitzig diskutiert, der eine Kollege brachte seine Ablehnung schon im Testbericht zum Ausdruck, der andere versuchte sich mit einem möglichst neutralen Test und wies in einem Extrakasten auf die Moral-Problematik hin. Wieder andere gingen gar nicht auf einen zweifelhaften Inhalt ein, testeten das betreffende Programm wie jedes andere und beriefen sich auf die geistige Reife der Leser, da "doch jeder für sich selbst wissen muß, ob er so etwas spielt".

Diese Einstellung setzte sich bei allen Spielezeitschriften weitgehend durch. Berichterstattung ist Aufgabe der Journalisten, Erziehung bleibt Sache der Eltern, wenngleich die schreibende Zunft ihren Einfluß nicht verleugnen kann.

Doch weil Softwaretester Menschen wie Du und ich sind, schlucken sie nicht alles fraglos, sondern nehmen das Gameplay mit ihrem gesunden Menschenverstand unter die Lupe. Allzu offensichtliche Gewaltverherrlichung oder rassenhetzerische Software verfängt sich dann schnell in diesem selbstgestrickten Moralnetz. Oft kommen dabei sogar die Programmierer zur Hilfe, weil die technische Umsetzung, die bei der Bewertung im Vordergrund steht, schon so mangelhaft ist, daß der Redakteur außer einem Verriß gar keine andere Bewertungsmöglichkeit hat.

Indizierung, was nun?

Wie die Vertreter der BPS einen solchen Spielinhalt sehen, ist deren Sache und muß sich weder mit der Meinung der Magazine noch mit der ihrer Leser decken. Eine Indizierung hat zunächst einmal

ein Wettbewerbsverbot zur Folge. Indizierte Titel dürfen Jugendlichen nicht zugänglich gemacht werden, was in der Übersetzung aus dem Juristendeutsch bedeutet, daß sie nicht beworben, im Versandhandel (den man ja theoretisch mit falschen Altersangaben austricksen könnte) vertrieben oder an Jugendliche verkauft werden dürfen. "Unter der Theke" dürfen indizierte Titel weiterhin verkauft werden, allerdings nur auf Anfrage und gegen einen entsprechenden Altersnachweis. Das gilt nicht nur für den gewerblichen Handel, sondern auch für den Verkauf von Privat an Privat.

In Kleinanzeigen verzichten Zeitschriften deshalb auf entsprechende Titel, aber auch sonst gelten für die Printmedien Einschränkungen. Indizierte Software darf weder angekündigt noch angepriesen oder lobend hervorgehoben werden. Zeitschriften versuchen sich gern, bei der Nennung indizierter Titel mit Wortschöpfungen wie "Rhabarbian" statt "Barbarian" aus der Klemme zu helfen. Im Prinzip ist das gar nicht nötig, solange es bei einer objektiven Berichterstattung bleibt. Gefährlich wird es erst bei verstecktem oder offenem Lob wie "das legendäre..." oder "herrliche Grafiken im Stil von ...". Eine Gratwanderung also.

Wer im Besitz indizierter Titel ist, macht sich grundsätzlich nicht strafbar, auch nicht beim Spielen. Ein indiziertes Programm müßt Ihr daher nicht bangen Mutes an den Verkäufer zurückgeben. Obwohl nur schwer bis gar nicht kontrollierbar, unterliegt der private Gambler den gleichen Einschränkungen wie der Einzelhandel. Wenn also Euer minderjähriger Freund zu Besuch ist, dürft Ihr den laut Gesetz nicht an den Computer lassen, sobald ein indiziertes Programm läuft...

Kritik

Ganz ohne Kritik arbeitete die BPS nie. Mit Blick auf die "Prohibition" im Amerika der 20er Jahre (das strenge Alkoholverbot ließ die Nachfrage explodieren) stellt sich die Frage, ob die Indizierung einen Titel nicht erst interessant macht, quasi den "Reiz des Verbotenen" auslöst. Jein, denn durch das Wettbewerbsverbot wird zumindest neben der weiteren Verbreitung auch eine Bekanntmachung verhindert. Allerdings erst reichlich spät, denn zwischen der Programmveröffentlichung und einer Indizierung vergehen unter Umständen mehrere Monate. An den sogenannten Schulhofhandel kommt die BPS erst gar nicht heran.

Auch sind die Indizierungsentscheidungen nicht immer zweifelsfrei, wobei man im Einzelfall natürlich streiten darf, z.B. darüber, warum "A 10 Tank Killer" indiziert ist, nicht aber ein gutes Dutzend ähnlicher Flugsimulationen. Vermutlich aus Unkenntnis der Existenz, da die Antragsteller offenbar doch nicht so intensiv in die Spielemagazine schauen, wie viele Leser das befürchten.



▲ *Ein häufiger Grund für Indizierungen: die Darstellung von Nazi-Insignien und die Verherrlichung von Gewalt*

Als wahres Kuriosum darf man "Rambo" bezeichnen. Im Kino galt für den zweiten Teil der Vietnam-Metzelei seinerzeit die Auflage "ab 16 Jahren", der Videofilm hingegen ist indiziert. "Rambo III" indes ist nicht weniger gewaltverherrlichend, erhielt aber von der Filmwirtschaft das Prädikat "besonders wertvoll" – jedoch sicher nicht im Sinne der BPS, die darauf keinerlei Einfluß hatte, aber das Videospiel indizierte.

Wissen ist Macht

Quasi Pflichtlektüre für Redaktionen, Videothekare, Filmverleiher, Musik- und Software-Händler ist der BPJS-Report, das amtliche Mitteilungsblatt der Bundesprüfstelle. Es erscheint alle drei Monate, kostet 45,- DM im Jahresabo, und in der reportlosen Zeit versorgt Euch ein monatlich erscheinendes Kurzinfo mit News über die Arbeit der BPS.

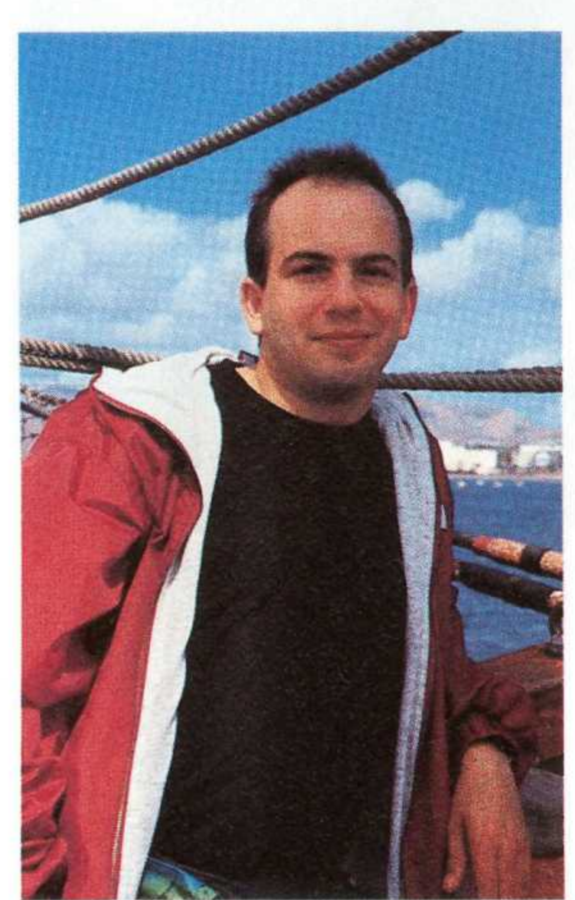
Ex-BPS-Chef Rudolf Stefen ist nach seiner Pensionierung nicht untätig. Er fungiert heuer als Herausgeber und Chefredakteur des Jugend-Medien-Schutz-Reports, der in Zusammenarbeit mit der BPS erstellt und bei der Nomos-Verlagsgesellschaft veröffentlicht wird. Für 46,- DM im Jahresabo oder 9,- DM fürs Einzelheft (alle zwei Monate) gibt's pralle Infos über indizierte Medien, aktuelle Gerichtsurteile, Statements zum Thema Jugendschutz und das vollständige Verzeichnis aller indizierten Titel.

Da wir Euch nicht indoktrinieren wollen, halten wir es diesmal weitgehend mit dem Werbeslogan eines deutschen Nachrichtenmagazins: "Bitte nur die Fakten..." – Meinungen bildet Ihr Euch selber. Und genau die wollen wir dann von Euch hören. Wie soll die ASM-Redaktion zweifelhaften Spielen gegenüberstehen, wie kritisch soll die Berichterstattung sein? Genug Gesprächsstoff für die zukünftigen Leserbriefseiten habt Ihr damit.

Also Zettel und Stift zur Hand; wir hoffen auf eine rege Diskussion. ■

Peter Braun

Mit frischem Wind...



und "altem" Bearbeiter meldet sich eine Rubrik zurück, die wegen layouttechnischer Umstellungen eingestellt worden war. Doch viele LeserInnen wollten sie wieder – die Konvertierungen auf einen Blick. Wir leisten hiermit diesem Wunsch Folge.
Neu ist die Gestaltung: Bei älteren Games oder besonders gelungenen bzw. mißlungenen Umsetzungen werden wir ausführlicher auf die Produkte eingehen, ist die Erstveröffentlichung aber noch nicht so lange her oder gar in derselben Ausgabe zu finden, wird das jeweilige Spiel nur kurz abgehandelt. Überall werden nur noch eine Gesamtnote und das Testurteil vergeben.

Ganz neu sind die Konvertierungs-News: Hier erfahrt Ihr auf einen Blick, was in nächster Zeit ansteht. Das jedoch erst ab der nächsten ASM.
Tja, und das Allerneueste ist, daß ich nach zwölf Jahren meinen Schnäuzer abrasiert habe, doch das gehört nicht hierher... Bis zum nächsten Mal,
Euer Klaus.

SUPER SPACE INVADERS (GAME GEAR)

Test in: ASM 1/92 (Amiga), VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Domark**, England, Muster von: **Acclaim**, 8000 München.

Von allen bisher erschienenen Versionen des Baller-Klassikers ist dies die weitaus beste. Die Space Invaders waren ja schließlich eines der ersten Konsolen-Games überhaupt und zogen anno 1979 Tausende und Abertausende an ihre Atari 2600. Als Domark im vergangenen Jahr die Amiga-Version der Super Space Invaders auf den Markt brachte, hielt sich die Begeisterung in Grenzen. "Zufriedenstellend" war das Testurteil, was nicht zuletzt an der etwas dürftigen Ausnutzung des 16-Bit-Rechners lag. Doch in der Hand spielt sich das Teil noch mal so gut, und was die Programmierer aus dem Game Gear rausgeholt haben, kann sich sehen lassen. Besonders gut gefällt mir das Auswahlmenü, damit man nicht immer das gleiche Level durchspielen muß. Was das Zwischenlevel mit den Kühen angeht: Hier sollte man möglichst warten, bis eines der Raumschiffe ein Tier angebeamt und hochgezogen hat. Nun heißt es nur noch zielen – und schon winkt ein hübscher Bonus. Aber nicht die Kuh treffen! Natürlich können die UFOs auch ohne Anhängsel vernichtet werden, dann ist der Score halt nicht so hoch. Seine wahren Qualitäten zeigt S.S.I. dann, wenn Ihr in die höheren Levels kommt.



Gnadenlose Angriffe der Außerirdischen stehen Euch bevor, und oft sind sie nicht mit einem Schuß zu erledigen. Denkt dran: Laßt sie nicht auf die unterste Linie kommen!! Beim Sound muß man leichte Abstriche machen, doch insgesamt untermalt er das bunte Geschehen recht gut. Apropos bunt: Die Hintergrundgrafiken wissen sehr zu gefallen. Schade, daß der Bildschirm so klein ist, sage ich da nur. Die Steuerung bereitet überhaupt keine Schwierigkeiten. Und daß der abgegebene Schuß erst vom Screen verschwunden oder ein Außerirdischer getroffen sein muß, bevor man wieder feuern kann, wissen wir ja schon von damals. Das erfordert auch ein gewisses strategisches Geschick, denn die Dinger werden weiß Gott nicht langsamer. Es empfiehlt sich, zunächst die unterste Reihe und dann die Seiten abzuräumen. Kompliziert wird es allerdings, wenn die Gegner plötzlich in Kreisbewegungen um das eigene Raumschiff fliegen. Im Zweifelsfall drückt man auf den Aus-Schalter und fängt vorne an, hehe. Mein Tip: Holt Euch die Invaders, bevor sie Euch kriegen... ■

kate

Gesamtnote	10
»GUT«	

IT`S MAC-GIC

ASM HIT

MIGHT & MAGIC III

System: **MacIntosh,** empf. VK-Preis: **119,95 DM**, Hersteller: **New World Computing**, USA, Muster von: **Die Cassette**, 4950 Minden.

Okay, Okay. Eigentlich muß hier ja eine der beliebten Kurz-Konvertierungen kommen, denn die Story um die Isles of Terra ist im Grunde genommen schon Rollenspiel-Geschichte. Die Mac-Version des Klassikers ist jedoch so überzeugend geraten, daß wir sie einfach mal im vollen Umfang vorstellen wollen.

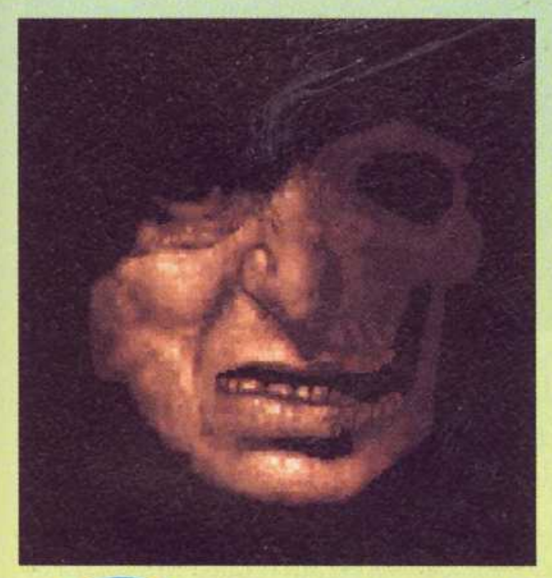
◄ Heldenzubehör & Co. GmbH

▼ Brunnen sehen Dich an



» Tolles Game, toller Sound, tolle Grafik! «

◄ Deckel auf, heiß' Wasser drauf...



War die PC-Version des Rollenspiels schon ein echter Leckerbissen in Bezug auf Grafik und Sound, so stellt die MAC-Version des Games einen weiteren Quantensprung auf dem Weg zum perfekten Adventure dar. Mit einer von Euch selbst zusammengestellten Party macht Ihr Euch auf zum Rendevous mit dem legendären Zauberer Corak. Von ihm erhaltet Ihr den Auftrag, die Geheimnisse um die sagenumwobenen Inseln der großen See zu enträtseln. Dazu bewegt Ihr Euch durch eine 3D-Welt, die mit atemberaubenden Hi-Res-Grafiken in 24Bit Farbtiefe angefüllt ist. Sowas kann man nicht beschreiben, das muß man gesehen haben. Klar, so ein MacIntosh in voller Ausbaustufe mit 20-Zoll-Monitor und einer vernünftigen Grafikkarte kostet ein kleines Vermögen und stellt vielleicht nicht gerade die ideale Spieleplattform für Otto Normalverbraucher dar. Dafür werden hier die Möglichkeiten mal so richtig ausgeschöpft, und vielleicht werden die schönen Grafiken ja auch mal irgendwann noch erschwinglicher. Sieht man einmal davon ab, daß die Bildchen und Sounds richtungweisend sind, so kann sich auch das Gameplay sehen lassen. Selten wurde ein derart komplexes und riesiges Adventureland auf die Beine gestellt. (Das Original-Hintbook hat knapp 300 Seiten !) Durch die quasi mitdenkende Steuerung wird der Spieler bei Angriffen automatisch gewarnt, ein automatischer Kartenzeichener dient als Orientierungshilfe, Sprachausgabe und der Situation angepaßte Soundeffekte runden das Spielen auf perfekte Art und Weise ab. Die Party kann bis zu neun Charaktere aufnehmen, von denen jeder seine eigene Ausrüstung und individuelle Eigenschaften besitzt. Dazu kommen Hunderte von NPCs und eine gewaltige Menge Monster und andere Unholde aus den Garden des ewig Bösen. Locker eingestreute Actionteile ermöglichen es, mit ein wenig Geschick zusätzliche Punkte zu machen. Auch wenn man bei Apple Panik hat, daß der "seriöse" Arbeitscomputer durch solche Produkte zur Daddelkiste degradiert wird, Isles of Terra wird den Ansprüchen, die man an ein gelungenes Game stellen sollte, mehr als gerecht. Davon wollen wir in Zukunft mehr sehen. ■

tom

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	12
Sound	12
Spielablauf	11
Motivation	12
Gesamtnote	12

»SEHR GUT«

FALLEN EMPIRE (PC)

Test in: **ASM 7/92** *(Amiga)*, empf. VK-Preis: **129,95 DM**, Hersteller: **Mirage**, England, Muster von: **Bomico**, 6092 Kelsterbach.

Die Geschichte um das gefallene Imperium haben wir bereits unter dem Titel Ashes of the Empire für den Amiga vorgestellt. Die PC-Version hat zwar einen neuen Namen, am Gameplay hat sich jedoch nichts geändert.

Mike Singleton, der Vector-Wizard, hat uns bereits mit solchen Klassikern wie Midwinter oder Flames of Freedom mächtig beeindruckt. Die vorliegende geschickte Synthese aus Handelssimulation, Adventure, 3D-Grafikballerei und Strategiespiel führt uns in ein fiktives Imperium, das aufgrund von Mißwirtschaft und politischen Intrigen im Zerfallen begriffen ist. Ähnlichkeiten mit existenten Supermächten wären rein zufälliger Natur und liegen absolut nicht in der Absicht der Programmierer. Der Spieler leitet eine Sondereinheit der Vereinten Nationen und hat die Aufgabe, das zerfallende Imperium zu retten und zu einer florierenden Nation zu vereinen. Keine leichte Aufgabe? Da habt Ihr recht. Insgesamt gibt es in den Provinzen des Landes ungefähr 1000 Gebäude zu erobern, ca. 640 Leute von den rechtschaffenen Absichten zu überzeugen, eine komplette Warenwirtschaft aufzubauen und im Zweifelsfall auch noch die Waffen sprechen zu



lassen. Verdiplomatisiert sich der Spieler, kann es durchaus sein, daß sich ein durchgeknallter General, der auf einem Haufen herrenloser Atomraketen sitzt, zu weltkriegsauslösenden Aktionen hinreißen läßt. Der Spieler bewegt sich mit ungefähr 30 verschiedenen Fahrzeugen durch eine 3D-Vektorgrafik von Ort zu Ort und versucht in den einzelnen Dörfern und Stützpunkten Freunde zu machen, Waren zu tauschen, Führer anzuwerben oder gegenerische Truppen zu eliminieren. Dabei ist die Befriedung jeder Provinz mit einem zeitlichen Limit versehen, das mit Unterstützung der Bevölkerung allerdings noch verlängert werden kann. Das Gameplay ist hervorragend umgesetzt und hält den Spieler eine ganze Weile auf Trab. Bis jeder Punkt angeflogen und alle Missionen erledigt sind, ist man schon ein paar Monate beschäftigt ist und hat so manche Zettel mit wichtigen Infos vollgekrickelt. Nichts für die Fans von schnellen Actionspielchen, aber die Strategiefans werden vor Freude Saltos schlagen. ■

tom

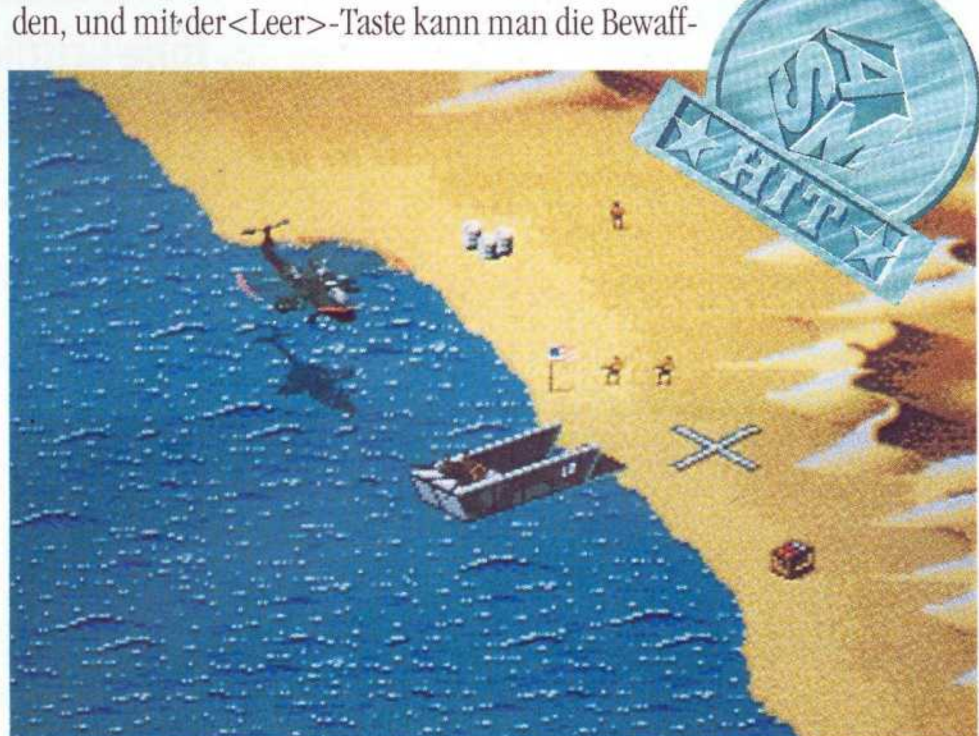
Gesamtnote 11
»SEHR GUT«

DESERT STRIKE (Amiga)

Test in: **ASM 6/92** *(Mega Drive)*, VK-Preis: **ca. 89,95 DM**, Hersteller: **Electronic Arts**, England, Muster von: **Selling Points**, 4830 Gütersloh.

Es geht wieder rund am Golf. Bei Electronic Arts hat man anscheinend immer noch nicht kapiert, daß man sich mit einer blöden Spielidee echt Marktchancen ruinieren kann. Nun denn, der Krieg am Golf hat eigentlich auch gar keinen Platz mehr im Kopf der Leute, allzuleicht findet man sich heutzutage mit der brutalen Realität ab, denn es kann ja immer noch ein bißchen gröber kommen – siehe als Musterbeispiel die Vorgänge im ehemaligen Jugoslawien.

Auch auf dem Amiga kann man jetzt mit dem Apache-Kampfhubschrauber in die Luft gehen und sich damit beschäftigen, dem wahnsinnigen Imperator dadurch die Hölle heiß zu machen, daß man Radarstellungen, Lager und Flugplätze mit wahlweise einer Schnellschußkanone, Hydra- oder Hellfire-Raketen beharkt. Dabei geht alles wunderschön animiert in die Luft. Das Gameplay und die Grafik sind unverändert gut. Das ganze Spiel präsentiert sich als Schräg-Oben-Draufsicht-Ballerorgie und erinnert einen alten C64-Freak fatal an eine Kreuzung aus Zaxxon und Fort Apocalypse. Über die Funktionstasten läßt sich ein Statusbildschirm einblenden, und mit der <Leer>-Taste kann man die Bewaff-



nung wechseln. Ansonsten bleibt die Hand am Joystick, was in der Äktschn auch echt angeraten ist. In zerstörten Lagern und Gebäuden des Feindes kann manche Geisel befreit werden. Außerdem liegen da so nützliche Extras wie Bonussprit, frische Muni oder eine schnellere Seilwinde rum. Insgesamt 27 solcher Missionen sind vorgesehen und garantieren auch über einen längeren Zeitraum ausreichend Spielspaß. Auch die Strategiekomponente kommt aufgrund der spärlich stationierten Sprit- und Muni-Depots nicht zu kurz. Eine genaue Einsatzplanung vor dem Abflug ist schon zu empfehlen. Der Sound ist gelungen und geht so schnell nicht auf die Nerven. Überhaupt ist das Ganze auch technisch recht gelungen umgesetzt. Alles läuft ruckelfrei, die Gebäude und Figuren sind maßstabgerecht und ausreichend groß. Wäre nicht die geschmacklose Backgroundstory allgegenwärtig, hätte man ohne weiteres von einem "Sehr Gut" reden können. ■

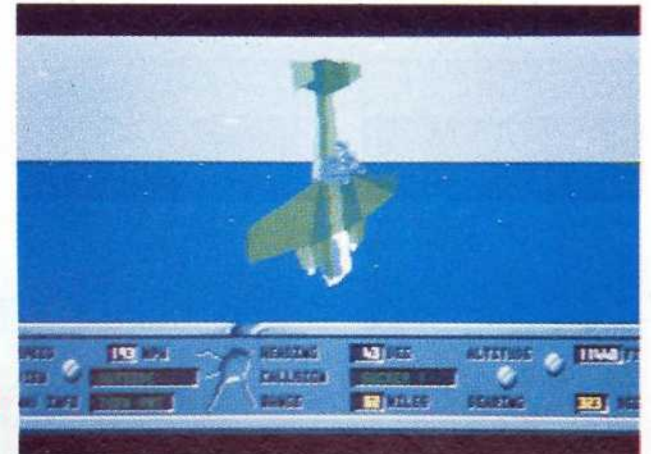
tom

Gesamtnote 10
»GUT«

REACH FOR THE SKIES (Amiga mind. 1MB)

Test in: **ASM 1/93,** *(PC)*, VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Virgin**, England, Muster von: **Die Cassette,** 4950 Minden.

Und wieder ein Weltkrieg für den Wehrmachts-Sandkasten am heimischen Herd: Reach for the Skies. Die Luftschlacht über England soll es sein, ganz nach Gusto im Luftwaffen- oder Air-Force-Cockpit. Und wer es lieber geruhsam mag, kann die Lederkombi ausziehen und über den Strategien brüten, wie man London oder Berlin zur Steppe macht. Das ist zwar nicht originell, aber technisch blitzsauber für den Amiga umgerührt. Die Grafik ist top, der Sound im edlen DDD-Verfahren gestaltet und die Animation nicht von schlechten Eltern. Die Missionen sind von gleicher Güte und fliegen sich durch die vielen Außenansichten und Zooms gleich viel spannender. Ein Festmahl für Fans des "klassischen" Kriegs-Flugis! ■



msu

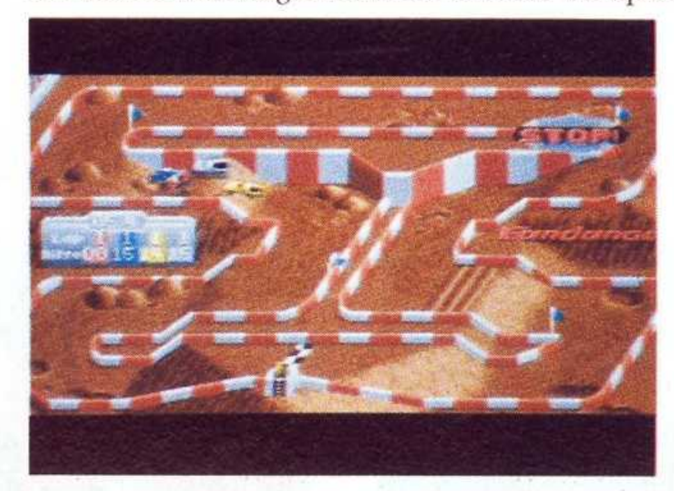
Gesamtnote 9

»GUT«

SUPER OFF ROAD (SuperNES)

Test in: **ASM 6/92** *(Amiga)*, VK-Preis: **ca. 110 DM**, Hersteller: **Tradewest**, Muster von: **Accolade**.

Ursprünglich für die Spielhalle konzipiert, dann für den Amiga und fürs Mega Drive umgesetzt, darf nun der stolze Super-NES-Besitzer ein ganzer Kerl sein. Vier Wagen gehen auf die schlammig-feuchte bis holprig-bergige Hatz nach dem goldenen Pokal, gesteuert von ein bis zwei Spielern und dem Rechner. Für die gewonnene Siegprämie wird die Ausstattung verbessert, um auch in den nächsten Rennen konkurrenzfähig zu sein. Der fehlende Vier-Spieler-Modus ist zu verschmerzen, denn Grafik und Sound sind in dieser Fassung dem Spielhallen-Automaten am nächsten. Übrigens war der auch nur eine Konvertierung: Atari hatte einfach die Straßenrennen von Supersprint ins Gelände verlegt... ■



msu

Gesamtnote 9

»GUT«

MCDONALDLAND (Atari ST)

Test in: **ASM 12/92,** *(Amiga)*, VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Virgin**, England, Muster von: **Hersteller**.

Na, siehe da: Die Frikadelle wird verwurstet. Der Fleischklops zwischen luftigen Sesambrötchen sorgte für das Wohlergehen seines Herstellers und soll diesen nun noch viel reicher machen. Quasi als Appetithappen für den nächsten Imbißbuden-Besuch dient **McDonaldland**, das Spiel mit den vielen, kleinen goldenen "Ms". Doch trotz des PR-Charakters machen sich die Frikadellenfreunde auf dem ST gar nicht so schlecht. Jump'n'Run ist angesagt, und zwar als Mischung aus *Sonic* und *Mario*. Schlechter zwar, aber nicht zu schlecht: Das Scrolling ruckelt, die Steuerung hakelt, doch die Levels sind sehr, sehr nett. Angesichts der Softwarearmut auf dem ST greift man ja ohnehin nach jedem Strohhalm, gell? ■



msu

Gesamtnote 7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

A-TRAIN CONSTRUCTION SET (PC-ZUSATZMODUL)

Test in: **ASM 8/92,** *(PC)*, VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Maxis**, England, Muster von: **Bomico**.

Wer hat nicht gerne mit seiner alten H0er Eisenbahn ganze verregnete Nachmittage verbracht, sich neue Streckenführungen ausgeknobelt und Berge aus Styropor gebastelt. Im Zeitalter virtueller Welten muß so was natürlich rechnergestützt funktionieren. A-Train stellt einen gelungenen Ansatz in diese Richtung dar, kombiniert es doch einen Eisenbahnsimulator und eine Wirtschaftssimulation. Was bisher noch fehlte, war die Möglichkeit zur eigenen Levelgestaltung, denn die mitgelieferten sechs Szenarios waren ein wenig dürftig. Mit dem Construction Set baut ihr Städte, Berge und Flüße, plaziert Züge und legt das Startkapital des Spielers fest. Fertige Szenarios können abgespeichert und gespielt werden. Prädikat: Besonders motivationssteigernd. ■



tom

Gesamtnote 10

»GUT«

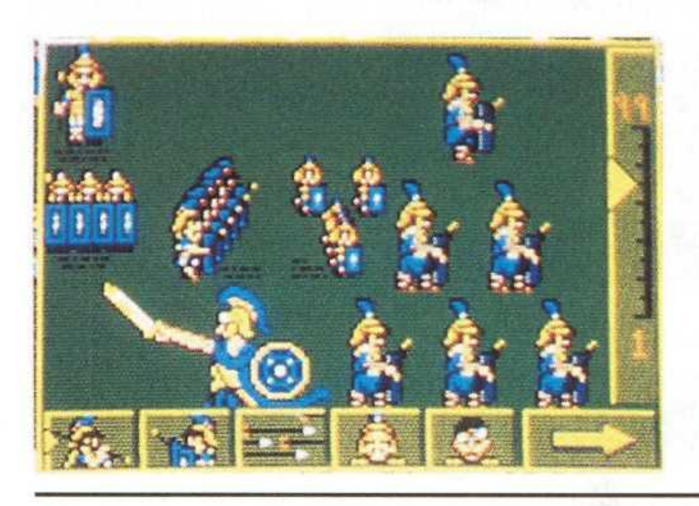
COHORT II (Amiga)

Test in: ASM 7/93, VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Impressions, Muster von: Hersteller.

Das Spiel ist 1:1 vom PC konvertiert (siehe Seite 95). Deshalb steht der Amiga dem PC in Grafik und Bedienung nicht nach. Lediglich der Sound ist beim Amiga besser gelungen als in der PC-Version. Jede römische Bewegung der Truppen wird mit dem typischen Geklimper, Geklapper und Getrampel untermalt. Echt hörenswert. ■

Boris Theodoroff

Gesamtnote 9
»GUT«



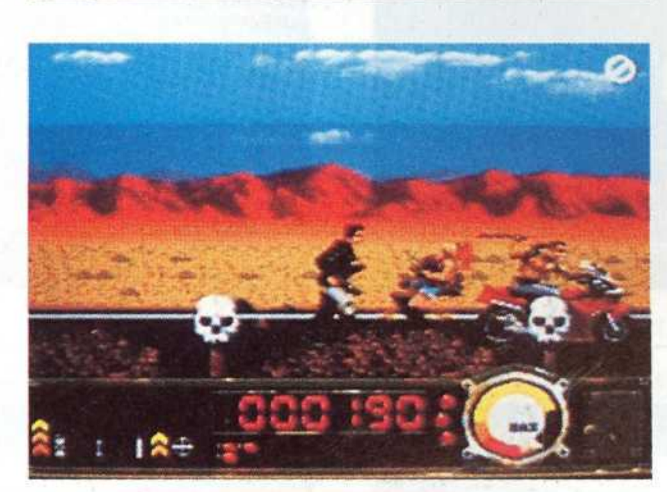
OUTLANDER (SuperNES)

Test in: ASM 7/93, VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: Mindscape, Muster von: Flashpoint, 2061 Oering.

Bei der Konvertierung für das SuperNES hat man das Mad-Max-Mobil vor sich und steuert nicht mehr aus dem Cockpit. Für die Strecke mag das ja ganz sinnvoll sein, aber für die Gegner-Erledigung ist es reichlich unpraktisch. Auch die Grafik hinkt ein wenig hinterher. Ansonsten bleibt alles beim alten: Kill your Enemies. ■

cus

Gesamtnote 8
»ZUFRIEDENSTELLEND«



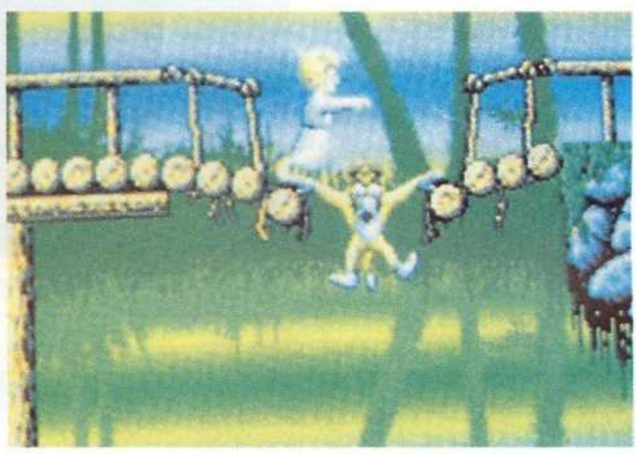
SLEEPWALKER (PC)

Test in: ASM 5/93 *(Amiga)*, VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: Ocean, England, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Schlafwandler Lee kommt auf den Hund. Ralph heißt der Vierbeiner, der ihn nachts vor so manchem Unglück beschützt. Die Grafik könnte kontrastreicher sein, der Sound schleppt sich so dahin. Zum Glück stimmen Spielspaß und Motivation, aber in Sachen Preis/Leistung gibt es doch eine deutliche Diskrepanz. Deshalb leider auch kein "Gut". ■

Boris Theodoroff

Gesamtnote 8
»ZUFRIEDENSTELLEND«



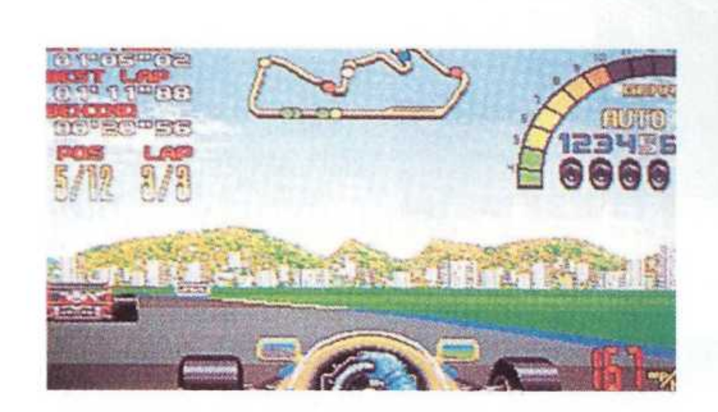
Nigel Mansell's World Championship (PC)

Test in: ASM 1/93 *(Amiga)*, VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Gremlin, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

NMWC auf PC kann man getrost vergessen. Realitätsnähe ist nicht angesagt, denn wer schafft schon mit 360 Sachen eine Haarnadelkurve? Einige Hindernisse sind gar keine und werden ohne die geringste Beeinträchtigung überfahren. Lediglich als Grafik-Demo wäre NMWC zu empfehlen – aber wer zahlt dafür schon einen ganzen Hunni. ■

kate

Gesamtnote 4
»MANGELHAFT«



LEEDS UNITED (PC)

Test in: ASM 3/93 (Amiga), VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: CDS, England, Muster von: Bomico, 6062 Kelsterbach.

In diesem sogenannten Spiel müßt Ihr eine Fußballmannschaft managen, mit allem Drum und Dran: Einkauf, Zusammenstellung, Spionage, etc. Vor acht Jahren wäre das Spiel sicherlich ein Renner geworden – heute komme ich mir bei einem derart primitiven Spiel für den PC irgendwie veralbert vor. ■

Boris Theodoroff

Gesamtnote 3
»MANGELHAFT«



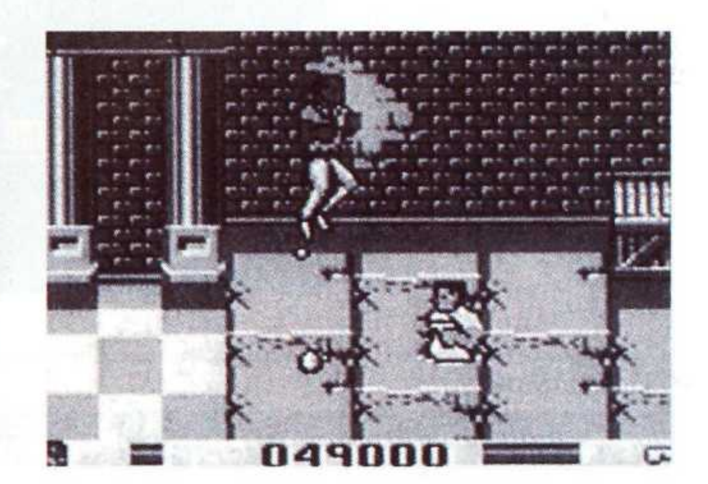
LETHAL WEAPON (Game Boy)

Test in: ASM 3/93, VK-Preis: ca. 60 DM, Hersteller: Ocean of America, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Statt Jump'n'Run wie bei den anderen Versionen gibt's jetzt Karate-Box-Action. Ganze drei Missionen müssen Riggs und Murtaugh nur noch bestehen, und das gegen die langweiligsten Sprites seit der Erfindung des Schwarz-Weiß-Handhelds. Von großartig toller Action kann ebenfalls keine Rede sein. ■

msu

Gesamtnote 4
»MANGELHAFT«



Froschgrün und springlebendig

Der satte, fröhliche Sound könnte einer gutgelaunten Drehorgel entstammen. Der Held ist klein, grün und glitschig. Ja, richtig: Es ist FROGGER, das Original! Urig, echt antik und einfach ein Mordsspaß.

FROGGER

System: **Atari 400/800, C64, TI99/4A, u.a.**, Hersteller: **Datasoft, Inc./Parker Brothers**, USA, Muster von: **ASM-Archiv**.

Es war einmal – zu einer Zeit, als es in den Spielhallen noch weniger um technische Stauneffekte als vielmehr um Witz und Originalität ging. Einer der Hit-Automaten der beginnenden achtziger Jahre war **Frogger** von Sega. Kein kriegerischer Superheld, sondern ein hüpfender Frosch stand hier im Mittelpunkt. Auch das Ziel des Automatenspiels war in höchstem Maße konstruktiv: nicht zerstören, sondern in Sicherheit bringen.

1982 brachte Datasoft das launigstressige Spielchen in Lizenz auf den Atari 400/800. Tja – damals gab es das halt noch, daß Spiele zuerst auf diesem herrlichen System realisiert und erst nachträglich auf den "Rest der Welt" portiert wurden. Das Programm, das zunächst auf Cassette erschien, wurde ein solcher Riesenerfolg, daß sich schließlich Spielegigant Parker der Sache annahm und Fröschleins Rush-Hour auf etliche weitere Systeme (auch Konsolen) umsetzte.

Sucht-Effekt trotz Simpelgrafik

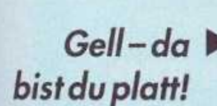
Es gab viele Nachahmungsversuche. Kein Nachfolger konnte jedoch dem Ur-Frogger in puncto Charme und Knuffigkeit das Flußwasser reichen.

Das Gameplay ist schnell erzählt: Fröschlein will sprungweise zu einer der kuscheligen Uferhöhlen am oberen Bildschirmrand gebracht werden. Dabei gilt es zunächst, die Fahrspuren der Straße mit ihren jeweils unterschiedlichen Fahrtrichtungen und Geschwindigkeiten unbeschadet zu überqueren. Dann ist der Fluß dran. Da Fröschlein Nichtschwimmer ist, muß er hier jeweils im richtigen Moment aufs richtige Transportmittel aufspringen. Tauchschildkröten eignen sich dafür nur vorübergehend, und allerlei freßlustigem Getier gilt es auszuweichen. Kann der grüne Hüpfer auf seinem Weg zur sicheren Höhle noch ein Schnell-Rendezvous mit einem Froschweibchen arrangieren, gibt's Zusatzpunkte. Das gleiche gilt für das Fangen von Fliegen. Sind alle fünf Höhlen mit Fröschen besetzt, ist ein Level bestanden. Mit jedem Level wird die Sache hektischer. Daß das Spiel einen solchen Heidenspaß macht, dürfte unter anderem mit dem butterweichen Scrolling der Fahrzeuge und schwimmenden Objekte zu tun haben, mit der exakten Reaktion des Froschs und mit der ständigen Herausforderung nach dem Motto "Nächstes Mal bring' ich noch einen mehr durch!". Das Programm ist spielbar und fair ausgelegt; fleißiges Training wird auch tatsächlich mit langem Froschleben belohnt.

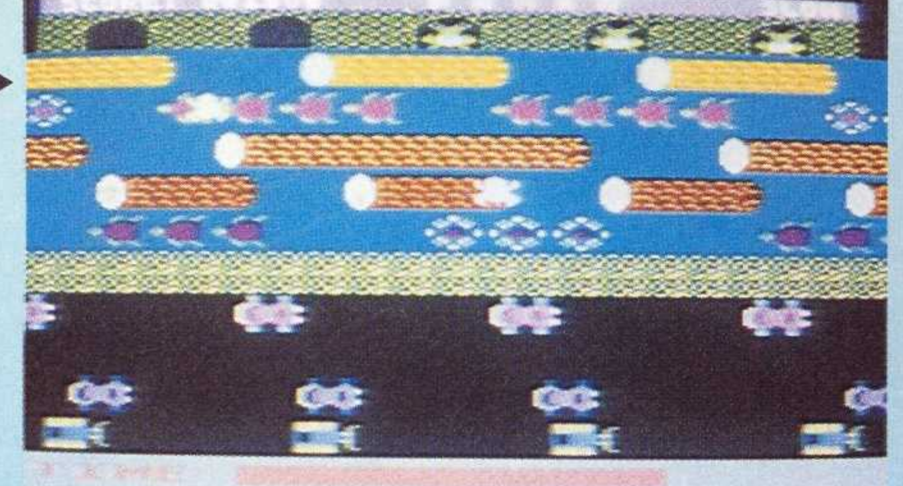
Natürlich hat auch die herrliche Drehorgelmusik ihren Anteil am Spielspaß. Wenn schließlich bei einer Kollision aus voller Lautsprecherkehle das rotzig-freche "Päong!" ertönt, ist das viel stärker als alle digitalisierten Edelgrunzer moderner Spielehits zusammen. Jawoll!

Tja, wie gesagt: Es war einmal. 1982 kommt einem heute computermäßig bereits wie die finsterste Steinzeit vor – dabei ist das eigentlich noch gar nicht so lange her. Viele von uns fahren Autos dieses Baujahrs und würden ihre Fahrzeuge wohl kaum bereits als ehrwürdige Oldtimer betrachten... ■

sz



Gell – da bist du platt! ▶



"Eigentlich ist das noch gar nicht so lange her..."

Stefan meint:

Eigentlich war ich ja schon zu alt für gute Ergebnisse am Spielautomaten, als seinerzeit Pong in den Daddelhallen von Pac-Man abgelöst wurde. Kaum war die Münze im Schlitz verschwunden, war auch schon ein Leben weg. Höhere Level als das zweite habe ich selten gesehen. Doch es gab Ausnahmen. Eine davon hieß Frogger. Endlich ein Spiel, bei dem auch ältere Damen und Herren sowie ewige Studenten eine faire Chance am Joystick haben, ohne daß das Niveau in den Keller rutscht. Nervenkitzel gibt's auf jeden Fall reichlich, und selbst nach all den Jahren macht eine gelegentliche Froschwanderung denselben Spaß wie früher...

»SAHNE-QUA(R)K«

HITLINE im JULI

Die Ermittlung der deutschen Verkaufscharts wurde von den Firmen Bomico und Leisuresoft, die der englischen von der Leisuresoft-Group vorgenommen und der ASM freundlicherweise zur Verfügung gestellt.
Berechungszeitraum dieser Hitlisten ist der April 1993.

UK Charts Amiga

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	NEU	Desert Strike	Electronic Arts
2.	(1)	Body Blows	Team 17
3.	(2)	Chaos Engine	Mindscape
4.	(5)	B 17 - Flying Fortress	Microprose
5.	NEU	Chuck Rock II	Core Design
6.	NEU	Superfrog	Team 17
7.	(3)	Lemmings 2	Psygnosis
8.	(7)	Sensible Soccer 92/93	Mindscape
9.	(9)	Premiere Manager	Gremlin
10.	(10)	Streetwalker 2	US Gold

UK CHARTS MS-DOS

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	X-Wing	US Gold
2.	NEU	Strike Commander	Origin
3.	NEU	Lemmings 2	Psygnosis
4.	NEU	Dogfight	Microprose
5.	NEU	Dizzy Collection	Codemasters
6.	NEU	Strike Commander Speech Pack	Origin
7.	NEU	Grand Prix	Microprose
8.	(3)	Zool	Gremlin
9.	NEU	Links 386 Pro	US Gold
10.	NEU	Civilisation	Microprose

TOP 10 BOMICO (Amiga)

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	NEU	A-Train	Ocean
2.	NEU	Humans	Imagitec
3.	NEU	Body Blows	Team 17
4.	NEU	Gobliins 2	Coktel Vision
5.	NEU	Sim Earth	Ocean
6.	NEU	WWF II	Ocean
7.	NEU	Chuck Rock 2	Core Design
8.	NEU	Campaign	Empire
9.	NEU	Sleepwalker	Ocean
10.	NEU	Nick Faldo Golf	Grand Slam

TOP 10 BOMICO (PC)

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	NEU	Stunt Island	Infogrames
2.	NEU	Inca	Coktel Vision
3.	NEU	Humans	Imagitec
4.	NEU	Alone in the Dark	Infogrames
5.	NEU	Sim Life	Maxis
6.	NEU	Space Quest V	Sierra
7.	NEU	Complete Chess System	Krisalis
8.	NEU	Fallen Empire	Mirage
9.	NEU	Shadow of the Comet	Infogrames
10.	NEU	Vikings - Field of Conquest	Krisalis

TOP 10 LEISURESOFT (Amiga)

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	NEU	Eishockey Manager	Software 2000
2.	NEU	Desert Strike	Electronic Arts
3.	NEU	Battle Isle Data Disk 2	Blue Byte
4.	NEU	Wing Commander	Origin
5.	(6)	Lemmings 2	Psygnosis
6.	(8)	Street Fighter 2	Capcom
7.	NEU	Penthouse Hot Numbers	Magic Bytes
8.	(1)	Chaos Engine	Renegade
9.	NEU	Humans Race Jurassic	Mirage
10.	(2)	Lionheart	Thalion

TOP 10 LEISURESOFT (PC)

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	NEU	Strike Commander	Origin
2.	NEU	Comanche Data Disk	Novalogic
3.	NEU	Strike Commander Speech Acc.	Origin
4.	(1)	X-Wing	Lucas Arts
5.	NEU	Space Quest V	Sierra
6.	NEU	Battle Isle Data Disk 2	Blue Byte
7.	(2)	Lemmings 2	Psygnosis
8.	NEU	Legacy	Microprose
9.	(–)	Penthouse Hot Numbers	Magic Bytes
10.	(7)	Comanche	Novalogic

Die Leser-Charts setzen sich aus Euren Zuschriften zusammen!

Heiß sind auch diesmal wieder die Lesercharts, die wie immer durch Euch festgelegt werden. Dazu braucht Ihr lediglich eine Postkarte, auf die Ihr Eure persönlichen Lieblingsspiele, die mit den besten Grafiken und den tollsten Sounds schreibt. Unter allen Zuschriften verlosen wir Monat für Monat... nein, keine Hosenträger, sondern ein ASM-Jahresabo. Diesmal wurde DENNIS PRIEKS aus UELZEN gezogen, der seine ASM ab der Ausgabe 9/93 frei Haus bekommt. Ach ja: Wenn einer zufällig noch Hosenträger zu Hause hat, die er nicht mehr braucht... Adresse ist die gleiche! Bis zum nächsten Mal, Euer Klaus.

**Karte an:
ASM
Hitline
Postfach 870
3440 Eschwege
(ab 1.7.: Postfach 1870, 37258 Eschwege)**

Was für Elton John die Brillen, sind für ASM-Chefredakteur Peter Schmitz die Hosenträger. Daß sich der gute Mann auch als HobbyKOCH betätigt, wußte man bis dato allerdings noch nicht. Das Gerücht, er habe den ganzen Tag nur mit Würstchen zu tun, blieb indes unbestätigt. Ach ja: Die ohne Hosenträger sind die Würstchen...

LESER-CHARTS ▲ UP AND DOWN ▼ TOP 7

Platz	(zuletzt)		Name	Hersteller
1.	(2)	▲	Indiana Jones IV	LucasArts
2.	(5)	▲	Bundesliga Manager Professional	Software 2000
3.	NEU		Turrican II	Rainbow Arts
4.	(4)	●	Lemmings 2	Psygnosis
5.	(1)	▼	Monkey Island II	LucasArts
6.	(7)	▲	History Line 1914-18	BlueByte
7.	NEU		Wing Commander	Origin

GRAFIK-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)		Name	Hersteller
1.	(2)	▲	Turrican II	Rainbow Arts
2.	(3)	▲	Indiana Jones IV	LucasArts
3.	(5)	▼	Apidya	Kaiko
4.	(1)	▼	Monkey Island II	LucasArts
5.	(6)	▲	Turrican	Rainbow Arts
6.	(4)	▲	The Secret of Monkey Island	LucasArts
7.	NEU		Lionheart	Thalion

SOUND-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)		Name	Hersteller
1.	(1)	●	Turrican II	Rainbow Arts
2.	(2)	●	Apidya	Kaiko
3.	(4)	▲	Turrican	Rainbow Arts
4.	NEU		Pinball Fantasies	21st Century
5.	(7)	▲	Pinball Dreams	21st Century
6.	(3)	▼	The Secret of Monkey Island	LucasArts
7.	(5)	▼	Monkey Island II	LucasArts

Checkpoint

Einem hartnäckigen Gerücht zufolge fertigt eine kleine Firma im friesischen Bergland große zwölfseitige Würfel – speziell für die ASM. Mit Hilfe dieses hochprofessionellen Equipments, so das Gerücht weiter, würden dann in der Eschweger Redaktion zuverlässig und unbestechlich die Spielewertungen ermittelt. Wir sagen dazu: GUTE IDEE, aber eben leider nur ein Gerücht und GAAAAR NICHT WAHR! Wie unsere Spielbewertungen wirklich zustandekommen, lest Ihr hier.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik
Sound
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote



»ACTION«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik
Steuerung
Handlung
Atmosphäre
Gesamtnote



»ADVENTURE«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

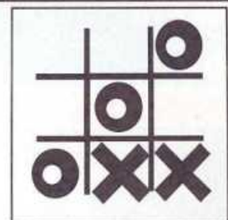
Grafik/Animation
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Gesamtnote



»SPORT«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik
Anleitung
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote



»STRATEGIE«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Gesamtnote



»SIMULATION«

Bei "Grafik" interessiert es uns, wie weit das Spiel die grafischen Möglichkeiten des jeweiligen Rechnersystems ausnutzt. Auch ästhetische Kritereien spielen hier natürlich eine Rolle. Animation wünschen wir uns so fließend, Scrolling so ruckelfrei, Vektorgrafik so flott wie möglich.

Die "Sound"-Note bewertet den Einfallsreichtum von Geräusch- und Musikbegleitung, die technische Ausführung und gegebenenfalls die musikalische Ästhetik.

Unter dem Thema "Spielablauf" versammeln sich die Fragen nach Abwechslungsreichtum, Originalität, Spielbarkeit, Fairneß, Logik der Spielhandlung, Handhabung, Komplexität und Benutzerfreundlichkeit sowie alle nahen Anverwandten.

Wenn es um die "Motivation" geht, fragen wir danach, was einen Spieler am betreffenden Spiel festhält. Das kann die grandiose Spielidee sein, eine verheißungsvolle Level-Gestaltung, fesselnde Atmosphäre oder auch einfach das Versprechen der Spieldesigner, daß jeder, der den Endgegner besiegt, sich bei der Entwicklerfirma achttausend Deutsche Märker abholen kann.

Bei der "Steuerung" wollen wir wissen, wie reibungslos der Spieler mit dem Programm kommunizieren kann. Das betrifft etwa Anzahl und Anordnung von Menüs oder Icon-Leisten, Kommandoeingaben oder Mausbedienung.

Unter dem Thema "Handlung" wird die Story eines Spiels nach Originalität und Stimmigkeit bewertet.

"Atmosphäre" sagt etwas über den Illusionswert eines Spiels aus. Hier geht es um "Feeling", Stimmung und milieugetreue Gestaltung.

Die Wertung zum Punkt "Anleitung" betrifft zwar nicht das eigentliche Spiel selbst, wir halten sie aber dennoch für wichtig. Liegt das Spiel-Manual in deutscher Sprache vor? Ist es sinnvoll strukturiert? Verwendet es keine Fachvokabeln ohne Erklärung? Sind Informationen leicht auffindbar? Die Frage nach der "Realitätsnähe" ist für uns die Gretchenfrage bei Simulationen. Sie entscheidet über die Brauchbarkeit eines Spiels, das reale Vorgänge glaubwürdig nachahmen und einen Eindruck von Einzelaspekten des realen Vorbilds vermitteln will.

Klarer Fall: Wir sind nicht die Stiftung Vasentest, und wir haben auch kein Crash-Testlabor. Wenn bei uns "getestet" wird, dann heißt das einfach: Hier sitzen erfahrene Spieler vor einem neuen Produkt, probieren es aus und geben das an Euch weiter, was ihnen – positiv und negativ – daran aufgefallen ist. Wir wollen Euch dabei natürlich auch **Kaufberatung** für die Auswahl neuer Spielprogramme geben. Darum lest Ihr bei uns in der Regel erst dann einen Test über ein Programm, wenn man es auch kaufen kann. Vorab-Berichte über Software, die sich in der Entwicklung befindet, werden bei uns glasklar als **Previews** gekennzeichnet und haben *(natürlich)* keinen Bewertungs-Kasten. Wir halten "Tests" von unfertigen Programm-Embryonen für – Entschuldigung: Beschiß an Leserschaft und Herstellerfirmen.

Bewertungen

Jeder unserer Testberichte hat am Schluß einen kurzen Wertungskasten. Die **Wertungsskala** reicht von 0 ("obermies") bis 12 ("einfach megawahnsinns-gut"). In jedem **Spielgenre** sind unterschiedliche Gesichtspunkte wichtig. In jedem Fall steht am Schluß des Kastens eine **Endnote**, die den Gesamteindruck des Testers vom jeweiligen Spiel widerspiegelt.

Abgesehen von den Punktwertungen gibt es noch spezielle Auszeichnungen. Da ist zum einen der **ASM-HIT**. Einen Hit-Stern verleihen wir an Spiele, die wir für wegweisend (oder "trendsettend") halten und die außerdem eine Gesamtnote von mindestens 10 einheimsen konnten. Seltener vergeben wir das Prädikat **MEGA-HIT**, das absolut genialen Programmen mit einwandfreier Gestaltung und einer innovativen Spielidee vorbehalten ist.

Das **Spiel des Monats** schließlich wird für jede Ausgabe in zähem Ringen und harten Meinungs-Fights der Redakteure ermittelt.

Die Endnote

Ein Spiel, das auch verwöhnte Kenner der Branche noch vom Sockel haut, nennen wir **SEHR GUT**: eine uneingeschränkte Empfehlung.

GUT sind Spiele, die sich positiv aus der Masse der Programme abheben.

Games von akzeptablem Charakter, vielleicht mit einer guten Spielidee, aber nicht konsequent realisiert, bewerten wir als **ZUFRIEDENSTELLEND**.

Erkennbare Mängel beeinträchtigen den Spielspaß und lassen die Bewertung eines Programms unter den Durchschnitt rutschen: **MANGELHAFT**.

Programme schließlich, die unserer Meinung nach nichts auf dem heutigen Spielemarkt zu suchen haben, bekommen von uns das Urteil **SEHR MANGELHAFT**.

Hin und wieder sind wir uns dann sogar mal einig darüber, daß wir Euch vor dem Kauf bestimmter Programme regelrecht warnen sollten. In solchen Fällen ist dann ein **FLOP DES MONATS** fällig.

Na, alle Klarheiten beseitigt? Dann können wir die Sache mit dem zwölfseitigen Würfel ja im Orkus der Weltgeschichte runterspülen, oder? – Mensch, Stefan, pack das Ding weg, bevor es einer sieht!.. ■

sz





▲ Asefs Messemiene

STEFANS TOP 5

1. Commander Keen (PC)
2. Nethack (PC)
3. Word für Windows (PC)
4. Rapcon (PC)
5. Sherlock (PC)

... und es hat BUMM gemacht

"Ich mag aber keine Flugsimulatoren", war meine erste Reaktion, als mir Kollege Marcus FIREHAWK in die spielbegeisterten Pfötchen drückte. Es sei keiner, vielmehr handele es sich bei dem CODEMASTERS-Produkt um ein Action-Spiel, erklärte Marcus und entschwand eilends meinen Blicken. Das war auch besser so für ihn.



FIREHAWK

System: **Amiga**, VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Codemasters**, Muster von: **Die Cassette**, 4950 Minden.

Als ich mit Firehawk aus dem Testraum zurückkam, war für mich der Tag gelaufen. Und daran war besagtes Spiel schuld. Klar, die Codemasters sind für Budget-Games bekannt. Aber hierfür wollen die volle Knete – Ablachen und Kopfschütteln. Die unglaublich einfallsreiche Aufgabe des Spielers ist es, von einem Hubschrauber aus Stadt, Land und Fluß zu bombardieren, Geiseln aufzulesen und natürlich feindliche Flugmaschinen und ähnliches zu vernichten.

Bombardement aus der Vogelperspektive? Da war doch mal ein C64-Programm mit dem Namen BLUE HEX oder so (den genauen Namen darf ich wegen "indi" nicht sagen). Ist im Prinzip dasselbe, macht aber wesentlich weniger Spaß. Vom eigenen Hubi sieht man, außer dem Rotor und so, ein bißchen Rumpf nichts weiter. Man guckt ja schließlich von oben drauf.

Erst beim Geiselauflesen wird das Teil in seiner vollen Pracht dargestellt, dann allerdings hängt unten ein Seil raus, an dem sich die zu rettenden Mannen festhalten müssen. Leichter gesagt als getan, denn natürlich schläft der Gegner nicht. Und so darf während der Rettungsaktion auch geballert werden, was das Zeug hält. Wer da ungenau steuert, sorgt dafür, daß die Geiseln erst mal wieder ein Stück rennen können, bevor sie den rettenden Strick erreichen.



▲ *Einer nimmt sich den Strick*



▲ *Krauses neues Straßenkonzept?*



▲ *Der kriegt eine geballert*

Selbigen hätte ich auch fast genommen, denn das ist wahrlich die einzige Passage, die sich halbwegs normal steuern läßt. Das Programm gibt einem Bildschirm-Kommandos, wohin man zielen sollte und wie. Ist man aber in der Luft und blickt nach unten auf die bunten Flecken, die eine Landschaft darstellen sollen, so wird die Steuerung zum reinen Glücksspiel. Dreht man nach links, so dreht sich der Hubi wirklich. Um nun aber in diese Richtung zu fliegen, muß man den Joystick wieder nach vorne drücken. Und das klappt fast überhaupt nicht, denn stets wendet sich das Flugobjekt beleidigt nach einer völlig anderen Seite ab.

Angreifende Flecken

Die Luftgegner sind zum Großteil irgendwelche Pixelhaufen, die ohne Sinn und Verstand um sich herum ballern – zum Glück in solch langen Abständen, daß Ihr sie bequem vernichten könnt. Mit etwas Glück trefft Ihr wichtige ebenerdige Anlagen, dann fliegt ein Objekt gen Himmel, das einen Punkte-, Energie- oder sonstigen Bonus bringt. Und irgendwo mitten in der sogenannten Landschaft steht dann einer rum und winkt wie die Passagiere des *Space Taxi*, um aus den Klauen des Feindes befreit zu werden.

Diese ungemein faszinierende Handlung wird laut Verpackung von "überragenden militärischen Sound-Effekten und Explosionen" untermalt. In Wahrheit klingen letztere ungefähr so, als würde jemand seinen Teppich in einem Tunnel ausklopfen. Welches Militär sich die Programmierer zum Vorbild nahmen, kann ich nur raten: vielleicht die Heilsarmee? Die Motorgeräusche des Schraubhubers stehen dem in nichts nach. Da schafft ja meine Waschmaschine mehr Umdrehungen.

Und so bleibt unterm Strich nichts übrig, was den Kauf von Firehawk auch nur im mindesten rechtfertigt. Das wußte auch Marcus, denn er empfing mich mit einem Grinsen und den Worten: "Na, hat's Dir gefallen?" Wenn irgendwann aus den Reifen seiner Harley die Luft raus ist, kennt auch er die Antwort. ■

kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	3
Sound	1
Spielablauf	0
Motivation	0
Gesamtnote	0
»SEHR MANGELHAFT«	

HAND & KOPF

Unser letztes Treffen liegt vier Wochen zurück. Die Mischung hatte wohl halbwegs gestimmt, denn auch heute ist wieder eine Spielerunde zustandegekommen. Klassisch und originell soll es heute zugehen. Ein bißchen Aktion, ein bißchen Taktik und eine Portion Glück sind die Zutaten des heutigen Spielecocktails. Und dann ist da noch das Auge, das heute seine besondere Freude bei den auch optisch herausragenden Spielen hat. Also los, auf geht's!

Klassik und Ästhetik am Spielabend

PUSHER

von: **Werner Flakhof**, für: **2 oder 3 Spieler ab 8 Jahren**, VK-Preis: **ca. 98 DM**, Hersteller: **Piza-Sohre Design**, O-1563 Kleinmachnow, Muster von: **Hersteller**.

Den Anfang macht **Pusher**, erst mal etwas zum Warmspielen. Das große sechseckige Holzbrett wirkt schon imponierend. Auf ihm sind, symmetrisch angeordnet, 91 Felder markiert, je 30 in den drei Spielfarben Weiß, Grau und Schwarz. Das rote Feld in der Mitte ist nur ein optischer Kick, der dafür aber um so mehr mit dem gleichfarbigen roten Dreieck harmoniert, das um das Spielbrett aus massivem Holz herumgelegt ist. Das Spielziel ist einfach: alle Kugeln los werden. Ein Spieler beginnt und legt eine Kugel auf dem Plan ab, d.h. in eine Mulde, deren Einfärbung nicht

DAMPFROSS

von: **David Watts,** für: **3 bis 6 Spieler ab 10 Jahren,** VK-Preis: **ca. 69 DM,** Hersteller: **Laurin-Verlag,** 2000 Hamburg 50, Muster von: **Hersteller.**

mit der eigenen Spielfarbe identisch ist. So geht es fleißig reihum. Das Brett füllt sich. Aber Achtung: in dem Moment, in dem zwei Kugeln nebeneinander liegen, muß der nächste Spieler zwingend ein Dreieck bilden. Und jetzt wird gepusht! Wiederum der nächste Spieler nimmt eine eigene Kugel in die Hand und preßt diese in das entstandene Kugeldreieck. Man sollte etwas näher an die Kugeln herangehen und nicht werfen, denn dann springt die eigene Kugel nur weg. – obgleich natürlich jede Technik erlaubt ist, die die Mitspieler nicht verletzt...
Die Kugeln laufen auseinander: Landet eine Kugel in der Farbe des Spielers, der gerade gepusht hat, auf einem farbgleichen Feld, endet leider sein Zug. Wenn nicht, ist er so lange am Zug, wie gepusht werden kann. Erst dann muß wieder ein Dreieck für den nächsten Mitspieler gebildet werden. Wenig Regeln... – und was ist jetzt so toll an einem Spiel, in dem Kugeln auf ein Brett gelegt werden und die dann planlos hin und herlaufen? Ein Spiel zum Warmspielen für Besseres?!

Weit gefehlt! Wer das Brett aufmerksam betrachtet, wird einzelne Bereiche entdecken, in denen es vorteilhaft ist, selbst zu spielen, einfach deshalb, weil dort die eigene Farbe nicht vertreten ist. Auch das Pushen ist bald nur eine Frage der Technik. So können ganz gezielt Kugeln weggedrückt werden, denn die Mitspieler müssen jede Kugel vom Brett nehmen, die auf ihrer jeweils eigenen Farbe landet.

Gerade die Mischung aus geplanter Spielaktion und Aktionselement (besser: Fingerfertigkeit) machen den ganz besonderen Reiz des Spiels aus. Hinzu kommt natürlich noch die edle Verarbeitung. Das Brett ist aus massivem Holz, und auch bei den Kugeln handelt es sich um Holzkugeln.

Pusher ist sicherlich mit seinen fast 100 DM nicht gerade günstig zu nennen, doch es lohnt auf jeden Fall. Ob als kleines Spiel vorab oder zwischendurch oder als Attraktion eines längeren Abends, immer kann es in seiner Einzigartigkeit sofort gefangennehmen.



Und jetzt: die Kohle aus dem Tender geschaufelt und die Lok fleißig geheizt... – Riding The Rails.

DAMPFROSS, der Spieleklassiker von Autor David Watts, tritt jetzt schon zum dritten Mal an, um durch die Spielelandschaft zu dampfen. Der Hamburger Verlag Laurin startet mit diesem Spiel eine neue Autoren-Edition.

In seinem Ablauf ist das Spiel seit 1980 fast gleich geblieben: Jeder Spieler vertritt eine eigene Eisenbahngesellschaft. Zunächst wird eine Bauphase gespielt, in der die drei bis sechs Streckenplaner versuchen, in Rußland, Irland, Kentucky oder Bayern (was für eine heiße Mischung!) ein brauchbares Streckennetz aufzubauen, wobei je nach Geländeform dafür mehr oder weniger "Credits" (so wird das Spielgeld genannt) investiert werden müssen. Die Strecken werden mit Wachsmalstiften auf dem Plan eingetragen. Alle Farben sind gut unterscheidbar und lassen sich nach dem Spiel wieder leicht vom Plan abwischen. Die Bauphase ist abgeschlossen, wenn nur noch drei Städte nicht am Schienennetz angeschlossen sind.

In der Betriebsphase werden jetzt 21 Fahrten mit den Dampflokomotiven unternommen. Jeder Bahnhof trägt eine Nummer, und die Würfel bestimmen, welche Strecke zurückgelegt wird. Ein Tableau, in dem die gewürfelten Zahlen abgestrichen werden, gewährleistet, daß kein Bahnhof mehrmals zum Ausgangs- oder Zielpunkt der Reise wird. Die billigste Fahrkarte ist natürlich das Vorhandensein einer eigenen Strekke zwischen zwei ausgewürfelten Städten. Ist dies nicht oder nur zum Teil der Fall, darf man auch auf fremden Routen fahren, muß allerdings für jedes Feld an den Inhaber der entsprechenden Bahnlinie Credits abgeben. Natürlich muß nicht jeder Spieler alle Fahrten mitmachen, denn nur dem Sieger winken 20 Credits; dem Zweitplazierten steht immerhin noch die Hälfte zu. Wer meint, daß sein bisheriges Streckennetz noch zu viele Lücken auf der Landkarte aufweist, darf bis zu 10 seiner gewonnen Credits pro Runde zum Weiterbau bzw. zum Ausbessern seiner Bahnstrecke verwenden. Sieger der Fahrten mit dem DAMPFROSS wird der Spieler, der am Ende der vorgeschriebenen Anzahl Fahrten die meisten Credits vorweisen kann. (Diese Siegbedingung ist gegenüber der alten Version verbessert worden; damals gewann derjenige, der zuerst eine festgelegte Punktzahl erreicht hatte.)

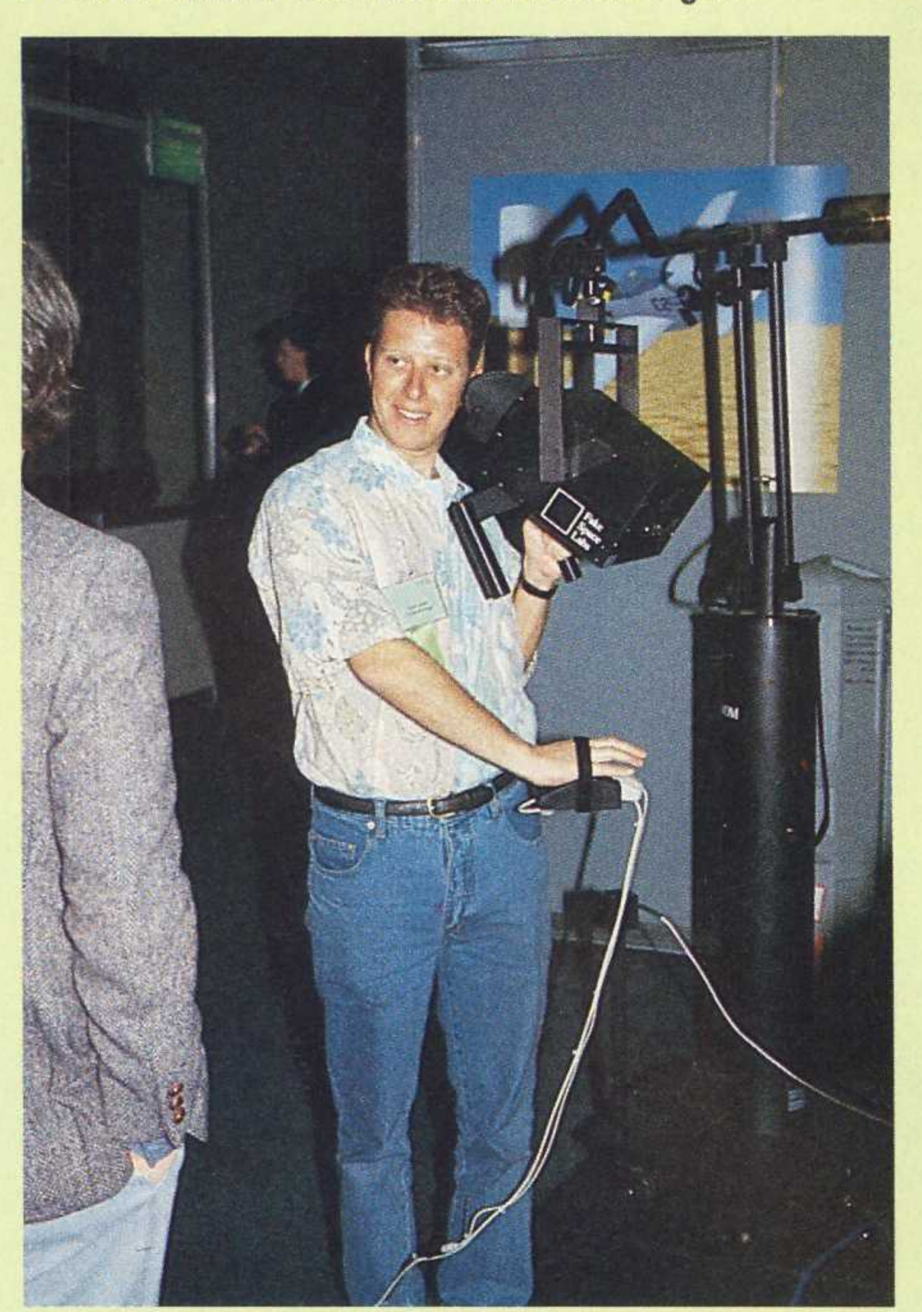
DAMPFROSS hat als Spiel schon viele Jahre auf dem Buckel. Doch die Faszination wird mit dieser neuen Laurin-Ausgabe neu – oder wieder – geweckt. Die Grafik der Pläne von Frank Pfeifer ist überzeugend, das Lay-Out des Spieles läßt eine große Sorgfalt erkennen. Die Regel ist übersichtlich und klar und bietet darüber hinaus für den interessierten Spieler noch Historisches zur Eisenbahngeschichte. Die liebevollen Illustrationen in der Regel und die herausragende Covergestaltung können sofort Atmosphäre aufbauen. – Hört Ihr auch den Pfiff der Eisenbahn. Also kommt, steigen wir ein und fahren auf den Schienen. ■

Rainer Scheer

Die reale

Virtual Reality, ein Schlagwort, das bei vielen Computerbenutzern eine leichte Gänsehaut hervorruft, wird in nur wenigen Jahren gängige Praxis in der Welt der Datenbanken und Prozessoren sein. Digitale Welten, die es zu erforschen gilt, gefährliche Experimente, die der Computer erledigt, ohne daß dabei auch nur ein Haar von Testpersonen gekrümmt wird, und weltweite Kommunikation, bei der sogar das Händeschütteln über Tausende von Kilometern möglich wird: So stellt sich die Wissenschaft die Zukunft vor. Im Frühjahr traf man sich auf internationaler Ebene in London zur VR '93, einer Messe und Konferenz, die die Perspektiven dieser Technologie auf einen Punkt bringen sollte.

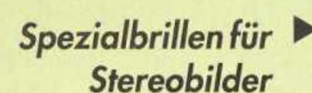
▲ *Ein Leben in virtuellen Welten ist bereits möglich*



▲ *Die Maus an der Hand ersetzt den Greifer*



◀ *Kopfarbeit*



Spezialbrillen für Stereobilder ▶



Virtuelle Realität ist an sich nichts anderes als eine der Möglichkeit nach vorhandene Welt. Nun mag für die Philosophen vielleicht eine Welt zusammenbrechen, denn auch die im Computer entworfene Welt ist genauso real wie die, in der wir uns tagtäglich bewegen, selbst wenn die eine künstlich erzeugt ist. Doch wie weit ist die Forschung in den Bereich bereits vorgedrungen?

Zu sehen gab es in den relativ kleinen Ausstellungsräumen der VR '93 zwar nicht so viel wie auf der CeBIT in Hannover, aber dafür blieb es bei den rund 30 Ausstellern doch eher sachlich nüchtern – man verzichtete eben auf Pomp und andere Kundenfänger. Demonstriert wurden z.B. Flugsimulatoren, die über drei Monitore eine komplette Cockpit-Aussicht boten. Der Clou dabei war, daß dort nicht ein High-End-Rechner für eine Million Mark seine Arbeit verrichtete, sondern daß ein handelsüblicher 486er mit einer speziellen Grafikkarte für das Bildwunder sorgte. Ebenfalls am Rande zeigte man eine Stereokamera für exakte Farbaufzeichnungen, die mit einer speziellen Brille das 3D-Wunder perfektionierten. Die Einsatzmöglichkeiten dieser Brille beschränkten sich dabei aber nicht auf das reine Sehen: Die Besucher der Konferenz konnten so zum Beispiel mittels Brille und Maus an einer virtuellen Dreh-

Fantasie

bank einen Metallrohling bearbeiten. Im Mittelpunkt der Show standen aber die Helme, die einen vollends in die virtuelle Welt eintreten ließen. Virtuality heißt das Stichwort. In England haben derartige Geräte schon längst einen festen Platz in den größeren Spielhallen gefunden. In Deutschland gibt es gerade mal eine Station – und zwar in Kaiserslautern. Doch gerade bei den Virtuality-Geräten wird deutlich, daß man in Sachen Technik noch in den Kinderschuhen steckt. Die Welten, die allein oder mit mehreren Personen gemeinsam erkundet werden können, umfassen mittlerweile sechzig Räume. "Legend Quest" heißt das Spiel und wird von den Wissenschaftlern für den Bereich virtuelle Realität mit dem Telespielerstling "PONG" aus den späten siebziger Jahren verglichen.

Ein weiterer Schritt in diese Richtung dürfte "Dactyl Nightmare" sein, bei dem bis zu vier Spieler in der virtuellen Welt gegeneinander kämpfen können. Auch in Sachen Flugsimulation machte die Industrie bereits einige Fortschritte. Mit "Flying Aces" reist der Spieler zurück in den ersten Weltkrieg und darf gegen den roten Baron kämpfen. Zugegeben, die Flüssigkeit der Bewegungen läßt zu wünschen übrig, aber es ist ein erster Schritt in Richtung erfundene reale Welt.

Natürlich machen die Wissenschaftler auch nicht vor der Hifi-Anlage halt. Sound-Wunder, verbunden mit optischen Reizen, sollen dabei herausspringen. Vorstellbar sind Lautsprecher, die in einem virtuellen Raum frei aufgestellt werden können und so selbst in einer Besenkammer einen Konzertsaal simulieren können.

Zentrales Thema der parallel verlaufenden Konferenz war es jedoch, den Begriff Virtual Reality erst einmal zu fassen und zu definieren. K.T. Karr vom Sowerby Research Centre der British Aerospace erläuterte die Vorstellungen anhand verschiedener Beispiele. Er fragte, wie real die Welt für jemanden sei, der unter dem Einfluß von halluzinogenen Drogen steht. Schließlich habe man in Versuchen festgestellt, daß auch in dieser beeinflußten Welt ein Handeln möglich ist. Ein weiteres und wesentlich deutlicheres Beispiel sei jedoch das Empfinden von Kindern, die sich Filme ansehen. Sie erleben das Gesehene schließlich als real, obwohl es eine Aufzeichnung ist. Aber auch Erwachsene fühlen Angst oder Spannung bei dem, was aus tagtäglich aus dem TV quillt.



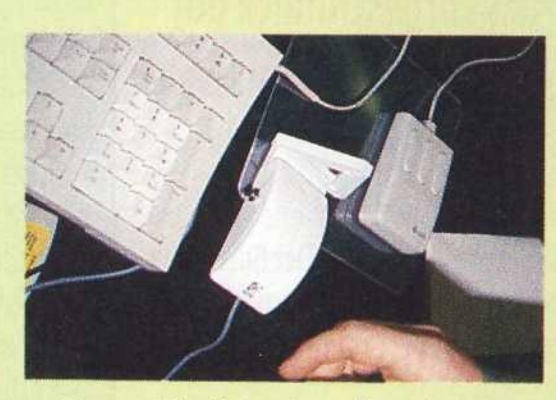
▲ Die neue Generation von Bildschirmsteuerung



◀ Stereokamera für gestochen scharfe 3-D-Bilder



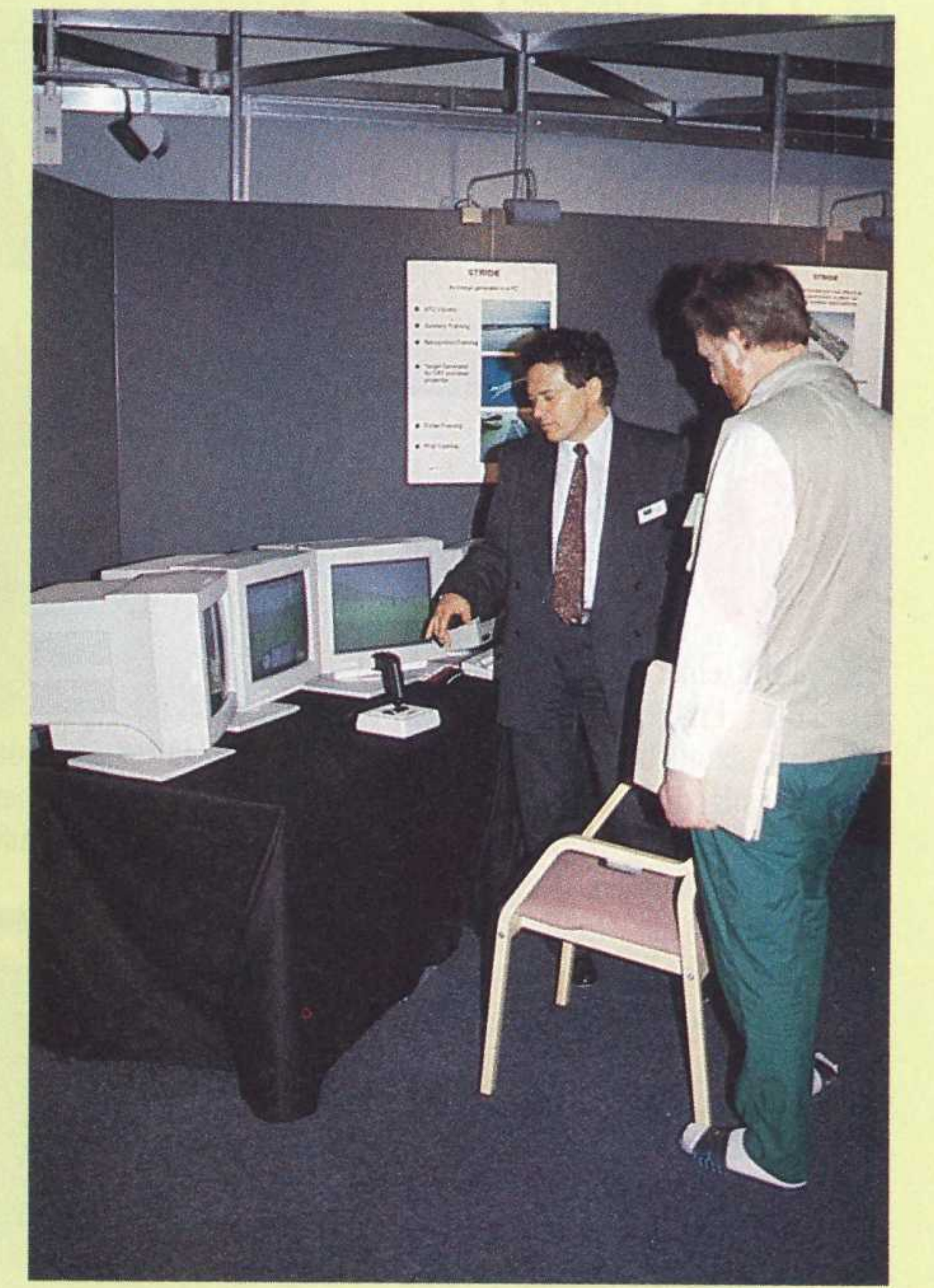
Bewegung im Raum ist Bewegung auf dem Monitor ▶



▲ Ungewöhnlich: Virtual Reality-Maus

Wo immer auch die VR ihre Nische findet, sie läßt sich nicht mehr ignorieren. Sie zeigt in Sachen Computer mehr als jede andere Technik die jeweils gültige Grenze des Machbaren. Wahrscheinlich wird die virtuelle Realität in fünf Jahren niemanden mehr so richtig vom Hocker hauen. ■

cus



▲ Flugsimulator auf drei Bildschirmen

Kleiner Deibel

LITIL DIVIL
-Preview-

System: **PC**, Hersteller: **Gremlin**, England.

Es gibt Spiele, bei denen die Grafiker wohl ein Extrataschengeld erhalten haben, weil sie sehr viel Arbeit in ein Werk stecken. So auch bei LITIL DIVIL, einem weiteren Vertreter der Reihe "Denk und Grübel".

Der Held unserer kleinen Geschichte ist Mutt, der schon als Kind davon träumte, einmal auf Livingstones oder Columbus' Spuren zu wandern. Nun ist es endlich soweit, und er begibt sich in die Lost City of the Underworld, deren Eingang ausgerechnet in seinem Keller ist.

Und dort erwarten ihn und uns spannende Abenteuer, versprechen **Gremlin**, die mit **Litil Divil** ein interaktives Strategiespiel vorstellen, in dem jede Menge Rätsel zu knacken, Gegenstände zu untersuchen und Labyrinthe zu durchwandern sind. Und jene sind – so zumindest der erste Eindruck – sehr hübsch gezeichnet und bieten genug Atmosphäre für ein paar spannende Stunden vor dem Rechner.

Um eines von fünf Levels zu beenden, muß man alle wesentliche Gegenstände, die es zu finden gilt, in einem bestimmten Raum unterbringen. Das kann bekanntermaßen mit einigen Problemen verbunden sein. Eine Besonderheit ist sicher, daß die Spielfigur in dem Moment, da sie nicht oder ungenau gesteuert wird, ihren äußerst sensiblen Charakter zeigt: Mal lehnt sie sich gegen eine Wand, mal macht sie den Spieler an. Hat man aber Erfolg mit seinen Bemühungen, so vollzieht der kleine Teufel einen wahren Freudentanz.

Die bereits erwähnte gute Optik gibt natürlich Anlaß zur Hoffnung auf ein interessantes Spiel. Ob das Ganze einen Langzeiteffekt haben oder nach einer Weile schnarchig wird, werden wir Euch demnächst erzählen. ■

kate



▲ *Litil Divil bietet tolle Grafiken. Hoffentlich stimmt auch das* ▼ *Gameplay*



Very Fishy

ROBOCOD 2
-Preview-

System: **SuperNES**, Hersteller: **Ocean**, England.

Sowas auch, wieder mal in letzter Minute kam Robocod 2 per Post ins Haus. Also in aller Kürze hier nun ein Vorgeschmack auf das, was sich da im heißen Sommer anbahnt.

Nun geht es also in die zweite Robocod-Runde. Jump'n'Run vom Feinsten mit schnuckeliger Musik, einer Menge Bonuslevels, knackigen Endgegnern und einem reichlich dämlichen Helden. Technisch hat sich nicht so dermaßen viel getan, außer daß das Scrolling ein wenig weicher geworden ist. Spielerisch ist vor allem die Größe der Level streckenweise zum Haareraufen. Gigantisch dürfte da wohl der passende Ausdruck sein.

Die Optionen sind die alten geblieben. Robocod kann springen, senkrecht in den Himmel wachsen, unter der Decke hangeln und sich im Sprung zur Panzerkugel machen. Ein paar Extras, wie zum Beispiel fliegende Badewannen, dürften ebenfalls willkommen sein. Der Schwierigkeitsgrad ist erfrischend gering. So können auch die Einsteiger in die Plattformhüpferei ordentlich loslegen. Die fast fertige Version hat jedenfalls schon ordentlich Spaß gemacht; warten wir ab, was dabei noch herauskommt. ■

cus



▲ *Der Fahrstuhl-Fisch sorgt für Action*

Formula One jetzt mit Modem

Darauf haben alle Fans von MicroProsens Formula One Grand Prix gewartet. Ab sofort gibt es ein Update zur PC-Version. Die wichtigste Neuerung dürfte wohl die Modem-Funktion sein. Jetzt können nämlich zwei Fahrer simultan gegeneinander antreten und müssen nicht mehr im Wechsel fahren. Voraussetzung: Modem oder ein Nullmodemkabel und zwei Rechner. Als Dreingabe gibt es einen noch realistischeren Sound – auf dem SoundBlaster geht es übrigens besonders gut ab. Zudem können die Spieler jetzt das Ansprechen von Joystick und Maus frei wählen und einige Aufgaben (Gas und Bremse) auf die Rudder Pedals verteilen.

Das beste an der Geschichte ist aber, daß MicroProse dafür keinen Pfennig haben will. Einfach die Update-Karte aus der Packung zu MicroProse England schicken, und auf die Rückpost warten. ASM-Wertung von Müll bis Genial: Obergenial. Weiter so MicroProse! ■

cus



Napoleon ist wieder da

FIELDS OF GLORY
-Preview-

System: **PC**, Hersteller: **Micro-Prose**.

▲ *Hierachische Ordnung im Regiment*



▲ *Befehlsverteilung im Detail*

Strategiespiele mit historisch älteren Szenarien wirken meist etwas antiquierter als der Golf- oder Falklandkrieg. Wenn sich jedoch ein Spiel an exakten historischen Tatsachen orientiert, entsteht daraus ein Strategie-Tüftelspiel, daß mit der Grausamkeit des Krieges nur noch wenig zu tun hat. **Fields of Glory** von Microprose verspricht, ein solches Ausnahmeexemplar zu werden. Bei der Schlacht der napoleonischen Grand Armee gegen die englischen Truppen läßt sich das jeweilige Heer bis ins kleinste Detail steuern. Jede einzelne Truppeneinheit ist anwählbar und kann mit Befehlen versorgt oder als globale Einheit über das Spielfeld bewegt werden.

Ob sich Fields of Glory einen Platz im Regal der Strategiefans sichern kann, wird ein ausführlicher Test der Vollversion in einer der nächsten ASM zeigen. ■

tmb

Farbenfrohes Rätselraten

KYRANDIA 2
-Work and Progress-

System: **PC**, Hersteller: **Westwood Studios**, USA.

▲ *Die Steuerung bleibt ähnlich wie beim ersten Teil*



▲ *Merkwürdige Gestalten kreuzen den Weg*

Wohl kaum ein Adventurefreak, der etwas auf sich hält, ist an Legend of Kyrandia vorbeigekommen. Farbenfrohe Grafiken, in die extrem knifflige Rätsel eingebaut sind, ließen eine riesige Fangemeinde zurück. Bald soll das Warten ein Ende haben. Denn **Kyrandia 2** steht auf dem Spielplan der **Westwood Studios**.

Die ersten Grafiken sind augenbetäubend. Diesmal macht sich Zanthia (holde Schöne) auf den Weg und steht gleich knietief in knackigen Rätseln. Nebenbei gibt es noch eine kleine Love Affair, und der Bösewicht wartet nur darauf, von Zanthia vertrieben zu werden. Versprochen hat Westwood nicht nur mehr, sondern auch fiesere Puzzles. Kyrandia 2 soll im Herbst auf den Markt kommen. ■

cus

LANDS OF LORE: THE THRONE OF CHAOS
-Preview-

System: **PC**, Hersteller: **Westwood Studios**, USA.

Lands of Lore heißt das neue Rollenspiel von **Westwood Studios** und verspricht ein echter Heuler zu werden. Mit selbstgebastelter Party geht es der schönen aber leider ziemlich gemeinen Hexe Scotia an die Rippen. Den Auftrag dazu gibt es von King Richard von Gladstone, der partout verhindern will, daß Scotia mit der Nether Mask Dummheiten macht. Diese Maske ist nämlich so ziemlich das Machtvollste, was es in den Lands of Lore gibt.

Und wenn eine Firma schon mit Untertiteln anfängt, steht bereits fest, daß die Jungs aus Las Vegas eine Serie daraus machen wollen. Dementsprechend sollten sich Freaks, die in eine Role-Playing-Reihe von Beginn an einsteigen wollen, schon mal mit den ersten Shots darauf einstimmen.

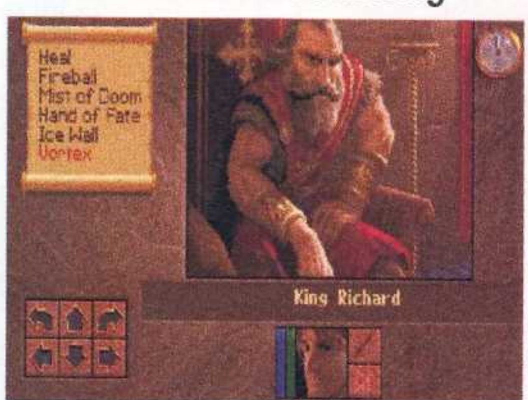
Die geniale Grafik spricht wohl für sich, überzeugt Euch selbst! Als Clou soll es aber (so der Hersteller) ein noch nie dagewesenes Echtzeitkampfgetümmel geben. Vor Herbst hat es aber noch keinen Zweck, beim Händler um die Ecke nachzufragen. ■

cus



▲ *Klassischer Aufbau mit edler Grafik*

▼ *Klönschnack mit dem König*



Wo die Wurst wächst...

SNACK ZONE

System: **PC, Amiga**, Preis: **Freeware**, Hersteller: **Art Departement**, 4630 Bochum, Muster von: **Hersteller**.

Was den Werbefilmern recht, ist der Software-industrie billig. Gibt es heute kaum noch eine TV- oder Kinoproduktion ohne geschicktes Product Placement, so steckt die Werbung durch Unterhaltungssoftware noch in den Kinderschuhen. Neuester Sproß aus der Familie der Werbespiele ist Snack Zone, in dem es um das verlorene Rezept einer Wurst geht.

Panik an Kiosken und Tankstellen. Tausende von darbenden Teenagern warten snackbereit auf ein ganz bestimmtes Würstchen im Teigmantel. Doch, groß ist der Frust: Heute warten sie umsonst. Irgendwer hat das ultrageheime Rezept der Taschenwurst geklaut.

Besonnene Naturen werden jetzt denken: "Eß' ich halt'n Schokoriegel" – nicht so jedoch der Held von Snack Zone. Der besteht auf seiner täglichen Salami-Dosis und macht sich sofort daran, das verlorengegangene Rezept wiederzufinden. Dazu wird er vom Spieler durch die Stadt gesteuert und muß diverse Aufträge annehmen bei denen es um orientierungslose Omas, brüllende Babies und rabiate Rocker geht. Für jeden erfüllten Job gibt's Kohle von den Auftraggebern. Mit diesem Geld kann der Spieler dann an diversen Kiosken und Imbißbuden neue Snacks kaufen. Diese Snacks haben eine geradezu erstaunliche Wirkung auf den Gesundheitszustand der Spielfigur. Ißt der Spieler eine Mini-Salami, dann geht sein Energiebalken wieder in die Höhe. Der Energiebalken repräsentiert nämlich die körperliche Verfassung des Rezeptsuchers und sollte nach Möglichkeit immer am Anschlag gehalten werden, sonst ist man ziemlich schnell futsch.

Mit der Wurst in die Zukunft

Die Suche führt den Wurst-Detektiv Lukas nicht nur an verschiedene Stellen einer Stadt namens BiFi-Town, sondern sogar bis in die Zukunft. Zwischendurch gibt's auch mal eine Actioneinlage. Zu diesem Zweck wurden die alten Spielideen von Amidar und Sokoban entmottet. Die haben zwar sooo einen Bart, sind jedoch unbestreitbar klasse und haben uns schließlich alle mal wochenlang an die Kiste gefesselt. Grafik und Sound sind für ein Gratisspiel erstaunlich gut geraten. Das Gameplay holpert an einigen Stellen, glänzt nicht gerade durch überragende Logik und hält auch die eine oder andere unfaire Überraschung bereit. Aber der geschenkten Wurst schaut man ja schließlich nicht unter die Pelle.

Wo Ihr das Game herbekommt, steht weiter unten auf der Seite. ■

tom



▲ *Snack Zone besticht durch witzige Grafik*



▲ *Der Held Lukas pinselt sich durch den Action-Teil*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«

Jetzt geht's um die Wurst!

Nicht nur, daß wir Euch hier verraten, wie ihr kostenlos zu einem neuen Spiel kommt, wir geben Euch auch noch die Möglichkeit, bei unserem Preisausschreiben einen feinen Preis einzuheimsen.

Wer das auf dieser Seite vorgestellte Adventure gerne einmal auf seinem PC oder Amiga anspielen möchte, sollte sich bis zum 30.6.93 unter der Telefonnummer 069-19755 melden. Dort kann man nämlich kostenlos eine Diskette bestellen. Das Game ist frei kopierbar und kann an Freunde und Bekannte weitergegeben werden. Zusätzlich gibt's noch die Möglichkeit, am Anti-Langeweile-Wettbewerb teilzunehmen, den wir gemeinsam mit der Firma Art Department veranstalten. Zu gewinnen gibt's einen Rucksack, der mit allem möglichen Freizeitzubehör gefüllt ist. Im Inhalt befinden sich unter anderem: Mini-Brettspiele, ein Yo-Yo, Jonglierzubehör, ein Solarradio und natürlich ein ganzer Satz Mini-Salamis. Immerhin stellt ein kompletter Rucksack einen Gegenwert von ca. 200 DM dar. Dafür kann man doch mal die folgende kleine Frage beantworten:



Wie heißt der Held von Snack Zone?

Wer die Antwort herausgefunden hat (Das Game bestellen, oder auf der Seite suchen), schreibt uns eine Karte, und wenn er dazu noch Glück hat, gehört er zu den 10 Leuten, die so ein Ding abkassieren können.

Tronic-Verlag
Kennwort "BiFi-Roll"
Postfach 870
3440 Eschwege





Herausgeber
Christian Widuch

Chefredakteur
Peter Schmitz (sz, verantw.)

Redaktion
Thomas Baum (tmb), Marcus Höfer (cus), Thomas Morgen (tom), Klaus Trafford (kate)

Freie Mitarbeiter
Tenja Laufenberg (tl), Richard Leiser (rl), Michael Suck (msu)

Redaktionsassistenz
Anja Frieß (af)

Chef vom Dienst
Stefan Martin Asef (sma)

Layout
Annette Braun (verantw.)

Titel
Thomas Thiel

Korrespondenz England
Derek dela Fuente (ddf)

Anzeigenleitung
Anja Seiler, Tel.: (05651) 92 91 15

Anzeigenverkauf & Mediaberatung
Anja Seiler Tel.: (05651) 92 91 15
Gerlinde Rachow, Tel.: (0 56 51) 92 91 17

Anzeigenverwaltung
Sibylle Schwanz, Tel.: (0 56 51) 92 91 16
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 7 ab 1. Januar 1993

Repräsentant im Ausland
GB: Huson European Media, Gerald Rhoades-Brown, 10/11 The Green Business Centre, The Causeway, Staines, Middlesex, TW 18 3AL, Phone: GB (0) 784-469900, Fax: GB (0) 784-469996

Satz/Anzeigensatz
Regina Sieberheyn, Dirk Anhof

Reproduktion
Repro Team Kassel GmbH, 34266 Niestetal-Sandershausen

Druck und Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co.KG, 34010 Kassel

Vertrieb
Verlagsunion Paul Moewig KG, 65047 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

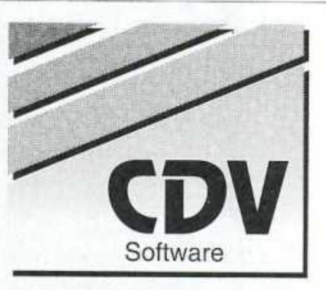
Abonnement
Jahresabonnement (12 Ausgaben)
Halbjahresabonnement (6 Ausgaben)
Inland DM 79,20 (Hj.: DM 39,60), Ausland DM 95,50 (Hj.: DM 47,75)
Ein Abonnement verlängert sich um den Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Tel. (0 56 51) 929 - 104

Bankverbindung
Empfänger: Tronic-Verlag GmbH & Co.KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.,
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr. 244 35 - 603
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit Euroscheck zu zahlen.

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlag GmbH & Co.KG, Postfach 1870, 37258 Eschwege
Telefon (0 56 51) 9 29 - 0, Telefax (0 56 51) 929 - 144
Bildschirmtext (BTX) (0 56 51) 929-142
ASM-Hotline (nur Mi. 16.30 h - 19 h):
(0 56 51) 9 29 - 260 oder (0 56 51) 929 - 261

Der Inhalt dieser Ausgabe wurde auf **umweltfreundlichem Papier** gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlor-frei gebleichter Zellstoff zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt über einen wesentlich geringeren Dioxin-Gehalt und trägt zusätzlich zur Gewässerentlastung bei.



Sonderdruck-Dienst
Sämtliche in dieser Ausgabe erschienenen redaktionellen Beiträge sind in Form von **Sonderdrucken** zu erhalten. Anfragen an Frau Seiler, Tel. (0 56 51) 929 - 115, Telefax (0 56 51) 929 - 144

Manuskripte und Programme
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art (auch Leserbriefen) gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht übernommen werden. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Programme jeder Art kann keine Haftung übernommen werden.

ISSN 0933-1867

ivw



Computercamp (Computer World, ASM 5/93)

Je einen Computercamp-Aufenthalt haben gewonnen:

Nico Günther, O-4070 Halle
Jörg Hörner, 6994 Niederstetten
Volker Schneider, 7520 Bruchsal
Hans Mielich, 8400 Regensburg
Björn Burghard, 6458 Rodenbach

Captain (Impressions, ASM 5/93)

Darsteller im neuen Impressions-Game "Rules of Engagement 2" wird:

Andreas M. Maus, 6919 Bammental.

Außerdem gehen fünf Impressions-Games und ein persönliches RoE 2 an den Hauptgewinner.

Die Gewinner der neun weiteren RoE 2 - Spiele werden mit der Post benachrichtigt.



Inserentenverzeichnis

Generalkarte

Sicherlich wird es Ihnen nicht entgangen sein, daß ab 01.07.1993 die neuen Postleitzahlen gelten. Wir bitten Sie daher, uns Ihre neuen Postleitzahlen mitzuteilen, damit auch Sie in unserer Generalkarte mit Ihrer aktuellen Adresse zu finden sind.

Die geänderte Anschrift mit der neuen Postleitzahl schicken Sie bitte an folgende Adresse:

	<u>neu ab 01.07.1993</u>
TRONIC-Verlag	Postanschrift:
GmbH & Co. KG	
z. H. Frau Schwanz	Postfach 18 70
Postfach 8 70	
W-3440 Eschwege	37258 Eschwege

10000
PLAYSOFT-STUDIO SCHLICHTING, Computersoftware + Versand GmbH, Katzbachstr. 8, 1000 Berlin 61, Tel.: (030) 7861096.
POWERSOFT, Schwedenstr. 18 c, 1000 Berlin 65, Tel.: (030) 4922056.

20000
BIENERGRÄBER, Ottensener Straße 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (040) 5401217.
COSI, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: (04531) 87821.
FINGERHUTH, Computersoftware & Zubehör, Wansbeker Chaussee 40, 2000 Hamburg 76 Tel.: (040) 2505759.
FLASHPOINT, Hauptstr. 80, 2061 Oering, Tel.: (04535) 2222.
HUDSON SOFT, Ferdinandstr. 2, 2000 Hamburg 1, Tel.: (040) 339926.
SEGA Deutschland, Hans-Henny-Jahnn-Weg 49-53, 20000 Hamburg 76, Tel.: (040) 229 38-0 *(Infoservice: (040) 2 27 09 61).*
SOFTWARE 2000, Lübecker Str. 10, 2320 Plön/Holstein, Tel.: (04522) 1379.
VIRGIN GAMES GMBH, Neuer Pferdemarkt 1, Postfach 305568, 2000 Hamburg 36, Tel.: (040) 431660-0.

30000
ASTRO-VERSAND, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (0561)880111.
COMPUTERPARTNER T + S GMBH, Waldstr. 25, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54057.
CWM-VERSAND, Schmiedestr. 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54081.
INTERSOFT GMBH, Groß-Liederner-Str. 27, 3110 Uelzen, Tel.: (0581/5006).

40000
ASCON, Brockhagener Str., 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 39083.
BACHLER, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (02871) 183088.
BLUE BYTE, Aktienstr. 62, 4330 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (0208) 473837
COMPY-SHOP GMBH, Missundestr. 48, 4600 Dortmund 1, Tel.: (0268) 497169.
DEFCOM SOFTWARE, Tirolerstr. 64, 4350 Recklinghausen, Tel.: (02361) 651007.
DIE CASSETTE, Markt 13, 4950 Minden, Tel.: (0571) 21648.
DYNATEX, Brückstr. 42-44, 44135 Dortmund, Tel.: (0231) 556140.
ECLIPSE SOFTWARE DESIGN, Versmolder Str. 41, 4802 Halle/Westfalen, Tel.: (05201) 16989.
EUROSYSTEMS, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (02822) 45589.
KORONA-SOFT, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 4830 Gütersloh, Tel.: (05241)1828.
LEISURESOFT, Robert-Bosch-Str. 1, 4703 Bönen, Tel.: (02383)69-0.
LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 4350 Recklinghausen, Tel.: (02361) 36267.
MINDSCAPE INTL., Daimlerstr. 10a, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 67544
POWER STATION RECORDS, Nakatennusstr. 2, 4050 Mönchen Gladbach 1, Tel.: (02161) 490555.
RUSHWARE COMPUTERSPIELE GMBH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 607-0.
RAINBOW ARTS / SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 6602-0.
RTS ROLAND TOONEN SOFTWARE, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel.: (02832) 78184.
SOFT & SOUND, Gneisenaustr. 1, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: (0211) 494862.
SOFTSHOP GMBH, Limbecker Platz 9, 4300 Essen 1, Tel.: (0201) 238256.
SOFTWAREVERSAND GEBAUER, Sternwandstr. 69, 4000 Düsseldorf, Tel.: (0211) 309233.
STARBYTE SOFTWARE, Alleestr. 24, 4630 Bochum, Tel.: (0234) 680494.
THALION SOFTWARE GMBH, Königsstr. 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 24939.
UNITED SOFTWARE, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: (05241) 24939.
KAI UFFENKAMP-COMPUTER-SYSTEME, Gartenstr. 3, 4904 Enger, Tel.: (05224) 2375.

50000
ART & FUN, Köln-Aachener-Str. 86, 5013 Elsdorf, Tel.: (02274) 81981.
COMPUTERSTUDIO, Hindenburgstr. 82, 5630 Remscheid, Tel.: (02191) 385424.
CPS FRANK HEIDAK, Bürgerstr. 8 - 10, 50667 Köln, Tel.: (0221) 92571411.
DIGITAL CONCEPTS, Börsenstr. 55, 5650 Solingen, Tel.: (0212) 870128.
DIGITAL MARKETING, Krefelder Str. 16, 5142 Hückelhoven 2, Tel.: (02435) 2086.
GERMAN DESIGN GROUP, Buchholzstr. 17, 59439 Holzwickede, Tel.: (02361) 12647
JOYSOFT, Gottesweg 157, 5000 Köln 41, Tel.: (0221) 425566.
KINGSOFT, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (0241) 152051.
MEDIENCENTER ISERLOHN, Werninger Str. 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599.

60000
ATARI COMPUTER DEUTSCHLAND GMBH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (06142)2090.
A.U.D.I.O.S., Wilhelm-Leuschner-Platz 8, 6070 Langen 1, Tel.: (06103) 52365.
BOMICO, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Tel.: (06107) 7606-0.
DEMONWARE GMBH, Strahlenberger Str. 125a, 6050 Offenbach, Tel.: (069) 8004703-99.
DIE SPIELBURG, Friedrich-Ebert-Straße 1, 6250 Worms, Tel.: (06241) 593763.
KONAMI EUROPE GMBH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 50, Tel.: (069) 950812-0.
MN-HOBBYSOFT, Amtsgasse 3, 69649 Weinheim, Tel.: (06201) 181201
NINTENDO OF EUROPE GMBH, Babenhäuser Str. 50, 6754 Großostheim, Tel.: (06026) 5050-0.
PRESTIGE, Bahnstr. 59, 6140 Bensheim 1, Tel.: (06251) 65711.
YENO ELEKTRONIC GMBH, Robert-Koch-Str. 12, 6108 Weiterstadt, Tel.: (06151) 84114.

70000
ATTIC ENTERTAINMENT SOFTWARE, Untere Vorstadt 37, 7470 Albstadt, Tel.: (07431) 54305.
CDV SOFTWARE, Ettlinger Str. 5, 7500 Karlsruhe, Tel.: (0721) 22295.
FUNNY SOFTWARE, Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (0711) 8568534.
SKYLINE, St. Pöltener Str. 28, 7000 Stuttgart, Tel.: (0711) 812736.

80000
COMPUTER-SHOP (GAMESWORLD), Landsberger Str. 135, 8000 München 2, Tel.: (089) 5022463.
CONTITRONIC, Schellingstr. 20, 8000 München 40, Tel.: (089) 284964.
ECS VERTRIEBS GMBH, Rosenheimer Str. 92a, 8000 München 80, Tel.: (089) 4489389.
FANDANGO, Neugablonzerstr. 62, 8950 Kaufbeuren, Tel.: (08341) 14053.
FUNTASTIC COMPUTERWARE, Müllerstr. 44, 8000 München 44, Tel.: (089) 2609593.
GERDS COMPUTER-ECKERL, Putzbrunner Str. 19, 8012 Ottobrunn, Tel.: (089) 6096698.
HIGH SCORE GAMES, Herzogstr. 2, 8000 München 40, Tel.: (089) 344388.
LIFESTYLE SOFTWARE ARTS, St.-Wolfgang-Str. 21, 8859 Sinning.
MAGIC COMPUTERSPIELE, Trierer Str. 110, 8500 Nürnberg 50, Tel.: (0911) 48871.
PEKSOFT, Müllerstr. 44, 8000 München 50, Tel.: (089) 2609380.
SAFER GAMES, Minnewitstr. 28, 8000 München 90, Tel.: (089) 6908687.
SOFTWORLD, Peter-Henlein-Str. 73, 8500 Nürnberg, Tel.: (0911) 437474.
THEO KRANZ-GAMES, Juliuspromenade 11, 8700 Würzburg, Tel.: (0931) 571601.
T.S. DATENSYSTEME, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg, Tel.: (0911) 288286.
WIAL-VERSAND, Liegnitzer Str. 13, 8038 Gröbenzell, Tel.: (08142) 9011.

90000
GROß ELECTRONIC, Gartenweg 4, 94133 Röhrnbach, Tel.: (08582) 1599, 8639

O-1000
COMPUTER ZENTRUM, Grossestr. 13, 1260 Straussberg.

O-2000
COMPUTER & TECHNIK STRALSUND, Langestr. 13, 2300 Stralsund.

O-4000
COMP AS, Wordgasse 4, 4300 Quedlinburg.

O-7000
PSW COM TAC GMBH, Steinbrückstr.1, 7700 Hoyerswerda.

O-8000
HHW COMPUTERSTUDIO 2000 GMBH, Gojliser Str. 21, 8028 Dresden.

Österreich
MES SIMULATIONS, Klostertalerstr. 25, A-6951 Braz, Tel.: (05552) 81210.

Schweiz
DISCADE, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (05325) 1332.

BYE & BUY ◄ THE NEXT ...

... in der 8·93

Endlich!

Lange angekündigt, heiß ersehnt und mit ungeheurem Aufwand in Szene gesetzt: THE SEVENTH GUEST von Trilobyte/Virgin! Das grandiose Buchcover verbirgt das vielleicht innovativste Computerspiel des Jahres, dessen Endversion alle "Vorabs" in den Schatten stellt... – und noch ein bißchen mehr! Während andere sich mit eiligen, oberflächlichen Reviews überschlugen, haben wir uns die Zeit genommen, in der Spukwelt des "Siebten Gastes" ausgiebig herumzuschnüffeln. Die kommende ASM bringt Euch darum mehr als eine Review: Wir nehmen Euch mit auf eine Reise durch das Spukhaus des geheimnisvollen Mr. Stauf!

Die Strategie-Fans unter Euch dürfen sich auf jede Menge Futter freuen: Electronic Arts' neues WAR CONSTRUCTION KIT erlaubt die generalstabsmäßige Planung spielerischer Feldzüge auf dem PC. Und der Hammer: Millenniums brandheißes, gag-geladenes Gestaltwandlungs-Knobel- und Geschicklichkeits-Epos MORPH tritt auf Amiga und PC an, um Lemmings & Co. vom Thron zu stoßen. Die Chancen stehen gaaaar nicht so schlecht. Mehr dazu in Ausgabe 8! Ein besonderes Bonbon gibt's für Freunde des gepflegten Sierra-Adventure-Ulks: Unser FREDDY-PHARKAS-Erlebnisbericht bringt Euch in Westernlaune und pustet Euch Pulverdampf live in die Nüstern... – 'tschuldigung, Nasen. Weitere Highlights: SYNDICATE von Electronic Arts, das FANTASY CONSTRUCTION KIT von SSI, eine Filmstory zum neuen Zeichentrick-Knaller COOL WORLD und DAY OF THE TENTACLE, der Maniac Mansion-Nachfolger von Lucas Arts.

Das alles gibt es ab 12. Juli am nächsten Kiosk, Ladies and Gentlemen – für Abonnenten natürlich schon ein paar Tage früher im Postkasten. Seid Ihr wieder mit von der Partie bei der ASM...

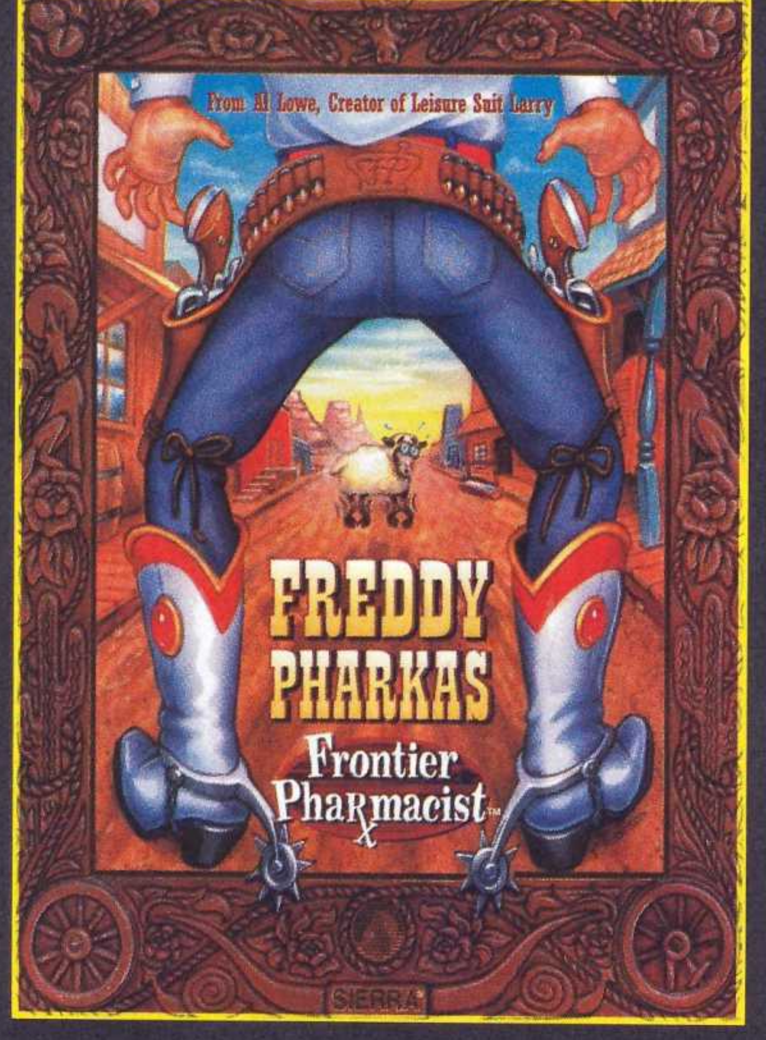
▲ Syndicate: Cyborg-Strategie der Spitzenklasse

▲ James Pond: Robocod goes Amiga

▲ Morph: Wer entkommt der Zwischenwelt?

▼ Gagreich: Maniac Mansion 2





... 8·93 ?

»KONTAKTKARTE«

Ich beziehe mich auf die in ASM _____ /_____ auf Seite _____ erschienene
☐ Anzeige ☐ redaktionelle Besprechung
☐ und bitte Sie um weitere **Informationen** über Ihr Produkt ____________
☐ und gebe die nachfolgende **Bestellung** unter Anerkennung Ihrer Liefer- und Zahlungsbedingungen auf:

Menge	Produkt/Bestellnummer	System	à DM	gesamt DM

Absender und Computersystem nicht vergessen

Datum ____ Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

»KLEINANZEIGENAUFTRAG«

Private Anzeigen: Bis 5 Zeilen 5,– DM, jede weitere Zeile 2,– DM
Geschäftliche Empfehlungen: 10,– DM je angefangene Zeile, zzgl. Mehrwertsteuer
Kreuzen Sie bitte an, in welche Rubrik (s. Karte) Ihre Anzeige gehört, schreiben Sie Ihren Text in die Karte (jedes Kästchen = ein Zeichen, also Buchstabe, Satzzeichen oder Wortzwischenraum). Der Abdruck erfolgt **nur** gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck). Bitte veröffentlichen Sie meine Anzeige ☐ **mal** in der nächsterreichbaren »ASM« für
☐ private Zwecke ☐ gewerbliche Zwecke

Das ist der Text: *(Bitte deutlich in Druckbuchstaben schreiben!)*

☐ Die Anzeige soll als Chiffre-Anzeige erscheinen (nur möglich bei Privat-Anzeigen) Chiffre-Gebühr 10,– DM zzgl. zum Anzeigenpreis

In dieser Rubrik:
☐ **Biete an** ☐ **Suche** ☐ **Tausch** ☐ **Stellenmarkt/freie Mitarbeit** ☐ Amiga ☐ C64 ☐ ST
☐ Hardware ☐ Hardware ☐ **Verschiedenes** ☐ **Kontakte** ☐ **Clubs** ☐ PC ☐ Konsole ☐ andere
☐ Software ☐ Software

Datum ____ Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

»ASM-ABONNEMENTS«

(ASM 7/93)

Hiermit bestelle ich ...
☐ **ASM** für mindestens 12 Ausgaben (1 Jahrgang)
☐ **ASM-Special** für mindestens 4 Ausgaben (1 Jahrgang)

Nur f. EG-Ausland:
USt.-Id.-Nr.:...............................
☐ **ASM** für mindestens 6 Ausgaben (Halbjahresabo)

Inlandpreise: 12 Ausgaben ASM 79,20 DM, 6 Ausgaben ASM 39,60 DM, 4 Ausgaben ASM-Special 35,– DM
Auslandpreise: 12 Ausgaben ASM 95,50 DM, 6 Ausgaben ASM 47,75 DM, 4 Ausgaben ASM-Special 42,– DM

☐ als **Freundschaftswerbung** (Prämie f. Werber: Turrican-Shirt, Laufzeit: 1 Jahr. Man darf sich nicht selbst werben. Der Empfänger darf f. mind. 1 Jahr kein ASM-Abo bezogen haben!)
☐ als **Geschenk**-Abonnement

Lieferanschrift (Hier soll das Abo hin!)
☐ Geschäft ☐ Privat

Vorname, Name

Firma (nur wenn Geschäftsadresse)

Straße, Nr. /Postfach

W- O- PLZ/Ort *(Bitte genaue Anschrift angeben!)*

Diese Abonnements verlängern sich automatisch um die gewählte Ausgabenzahl, wenn sie nicht sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt werden. Lieferung erfolgt ab der nächsterreichbaren Ausgabe.

Gewünschte Zahlungsweise:
☐ **Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung**

Bankleitzahl

Konto-Nr.

Geldinstitut

☐ **Gegen Rechnung** – zahlbar innerhalb zwei Wochen nach Erhalt (Bitte keine Vorauszahlung leisten – Rechnung abwarten.)

Widerrufsrecht: Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb einer Woche beim Tronic-Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 870, D-3440 Eschwege, schriftlich widerrufen kann, wobei bereits die rechtzeitige Absendung meines Widerrufs zur Fristwahrung ausreicht. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift.

Datum, Unterschrift des Zahlenden (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)
Bitte unbedingt zwei Unterschriften leisten!

Datum, zweite Unterschrift des Zahlenden (bei Minderjährigen des ges. Vertreters)

ASM-BAZAR 7/93

! = Top-Angebot

☐ **U.S.S. Enterprise** .... (Riesen-Modellbausatz) .... à 49,95 DM
☐ **U.S.S. Enterprise "The Next Generation"** .... (Riesen-Modellbausatz) .... à 49,95 DM
☐ **X-Wing** .... (Riesen-Modellbausatz) .... à 37,95 DM
☐ **X-Wing** .... (Snap-Modellbausatz) .... à 27,95 DM
☐ **Tie-Fighter** .... (Snap-Modellbausatz) .... à 27,95 DM
☐ **Trolls** .... (☐ PC 3,5", ☐ Amiga) .... à 29,95 DM
☐ **Humans** .... (☐ PC 3,5", ☐ Amiga) .... à 39,95 DM
☐ **Curse of Enchantia** .... (☐ PC 3,5", ☐ Amiga) .... à 49,95 DM
☐ **Transarctica** .... (☐ PC 3,5", ☐ Amiga) .... à 49,95 DM
☐ **Wing Commander (englisch)** .... à 34,95 DM
☐ **Wing Commander (deutsch)** .... à 47,95 DM
☐ **Mindscape Joystick (für Amiga, Atari, C64)** .... à 9,95 DM

PACKS

☐ **ASM Fantasy Hit Collection** .... (☐ Amiga, ☐ PC 3,5") .... à 69,95 DM
☐ **AMIGA-Koffer (Nummer 1)** .... à 69,95 DM
☐ **AMIGA-Koffer (Nummer 2)** .... à 99,95 DM
☐ **AMIGA-Koffer (Nummer 3)** .... à 49,95 DM
☐ **C64-Koffer (Nummer 4)** .... à 49,95 DM
☐ **PC-Koffer (Nummer 5)** .... à 99,95 DM
☐ **PC-Koffer (Nummer 6)** .... à 49,95 DM

CDs

☐ **Chris Hülsbecks »Shades«-CD** .... à 23,95 DM
☐ **Chris Hülsbecks »Apidya-Soundtrack«-CD** .... à 24,95 DM
☐ **Chris Hülsbecks »To be on top...«-CD** .... à 29,95 DM
☐ **Star Trek "The Next Generation"-Soundtrack (3 CD's)** .... à 34,95 DM
☐ **Star Trek "Original-Soundtrack" (3 CD's)** .... à 34,95 DM

BÜCHER

☐ **Das Neue Computer Hassbuch** .... à 7,50 DM
☐ **Space Rat-Intergalaktisch** .... à 7,80 DM
☐ **Space Rat II-Abgefetzt** .... à 7,80 DM
☐ **Top Secret Hint Book** .... à 7,80 DM
☐ **4er Buch-Pack** .... (Hassbuch, Space Rat I & II, Top Secret) .... à 25,— DM
☐ **'66 Game Boy-Spiele'** .... (Facts, Details und Praxistips v. A. Hink & H. Stiller, 200 Seiten) .... à 29,80 DM

HEFTE

☐ **Das ASM-MEGA-PACK '92** (kompl. Jahrgang 1992 incl. 1 Sammelordner) .... à 69,— DM
☐ **Das ASM-MEGA-PACK '91** (1-7, 11, 12, incl. 1 Sammelordner) .... à 55,— DM
☐ **Das ASM-MEGA-PACK '90** (kompl. Jahrgang 1990 incl. 1 Sammelordner) .... à 60,— DM
☐ **Das ASM-MEGA-PACK '89** (kompl. Jahrgang 1989 incl. 1 Sammelordner) .... à 60,— DM
☐ **4er-Pack** (ASM Special Nr. 6, 7, 8, 9) .... à 20,— DM
☐ **folgende ASM/s:** ____/____ ____/____ ____/____ ____/____ **zum Neupreis**

ASM Special Nr. 6 7 8 9 .... **à 7,50 DM** 12 14 15 16 17 19 **à 9,80 DM**

☐ **ASM Extra 1** – 30 Sierra-Lösungen ... **à 14,80 DM** ☐ **ASM Extra 2** – 8 ausführliche SSI-Lösungen .... **à 14,80 DM**

T-SHIRTS & ORDNER

☐ **ASM Sammelordner** (weiß, 2 Stck.) .... **16,80 DM**
☐ **Turrican-Shirt** (XL) .... **à 24,95 DM**
☐ **Bitmap Brothers-Shirt** (XL) ...... **à 28,95 DM**
☐ **Electronic Arts-Shirt** (XL) .... **à 23,95 DM**

MICROWELLE

☐ Space Cab (Amiga) .... **à 10,– DM**
☐ Chemicon (Atari ST) .... **à 10,– DM**
☐ Skat 2000 (Atari ST) .... **à 10,– DM**

Mindestabnahme bei Microwelle: 2 Programme

☐ ________________ DM
☐ ________________ DM
☐ ________________ DM
☐ ________________ DM

+ **Porto/Verpackung** (Inland 4,00 DM, Ausland 6,00 DM)
bzw. NN-Gebühr (6,30 DM!)

Gesamtbetrag ________ DM

Bitte beachten Sie, daß bei Nachnahmelieferungen eine zusätzliche Nachnahmegebühr anfällt (bei Vorkasse nicht!). Nachnahmesendungen ins Ausland sind nicht möglich. Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorratslage! Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen! Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Bei Zahlung in Postwertzeichen kann die Bestellung nicht ausgeführt werden.

Wir bitten unsere ausländischen Kunden um Angabe Ihrer USt-Identifikations-Nr. (EG-Länder)



»ABONNEMENT«

Das ist meine aktuelle Adresse. Änderungen teile ich umgehend mit.

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

W- D- PLZ/Ort

☐ Freundschaftswerbung (Nur gültig für ASM, **nicht** ASM-SPECIAL!)

Datum Unterschrift des Werbers (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Abo-Service
Postfach 870
(ab 01.07.93 Postfach 1870)

D-3440 Eschwege
(ab 01.07.93 D-37258 Eschwege



»KONTAKTKARTE«

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

W- D- PLZ/Ort

Telefon (Vorwahl/Nummer)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Anschrift der Firma, bei der Sie bestellen bzw. von der Sie Informationen erhalten wollen.

Firma

Straße/Postfach

W- D- PLZ/Ort



»BESTELLKARTE«

☐ Hiermit bestelle ich die umseitig ausgewählten Produkte.

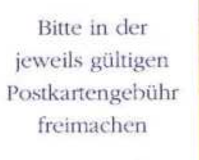
Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

W- D- PLZ/Ort

☐ Den Betrag bezahle ich mit dem beigefügten Verrechnungsscheck.
☐ Ich bitte um Lieferung per Nachnahme zuzüglich der Nachnahmegebühr (nur innerhalb der BRD).

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)



Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Abo-Service
Postfach 870
(ab 01.07.93 Postfach 1870)

D-3440 Eschwege
(ab 01.07.93 D-37258 Eschwege



»KLEINANZEIGEN«

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

W- D- PLZ/Ort

Diese Karte bitte in einem Umschlag als Brief schicken.

Adresse:
Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Kleinanzeigen-Service
Postfach 870

D-3440 Eschwege


SNACK ZONE
BAKER STR.
ZOSCH
TONIC
PRESENTED BY
Bi-Fi
Roll
AB MAI
AUGEN AUF
UND OHREN
SPITZEN !!!
PC
AMIGA
FREEWARE
THE DEPARTMENT